독자에게는 기쁨을 업체에게는 만족을
게임챔프
특별부록
게임코믹 폭소 스화 2, 마법검의 전설(2회)
슈퍼컴보이 드래곤볼Z 초무투전 2
수퍼 알라딘보이 환타시스타
동글이 퇴치작전(뿌요뿌요)
PC엔진 이스 Ⅳ
휴대용 게임 소닉 앤 테일스
애니비전 기동경찰 패트레이버 2
책속의 책 1/ PC게임 완전 소개서
집중공략/ 프라이 버티어, 레벨 어설트
기대신작/ 게임 메이커
IBM-PC 뉴소프트/ 기어웍스, 토네이도, 드라큘라, 쥬라기 공원, 어스토니시아 스토리, 리크니스, 피와 기티, 작은 마녀, 대명 영웅전, 로마제국, 트리스탄 핀볼, 그랑프리 마스터, 쉐도우 캐스터, 사조 영웅전
PC게임 하우스/ 아블렉스
책속의 책 2/ 인기 아케이드 게임 완전 소개서
집중공략/ 호혈사 일족
비기공개/ 사무라이! 쇼다운
IBM—PC 게임공략 강화!
'94 2
WING COMMANDER PRIVATEER
「더 슈퍼패미컴」, 「비프 메가드라이브」 기사 특약

SPOKEY

스포키에서는 각 분야의
전문잡지와 함께
여러분에게 가치있는 정보를
제공하기 위해 노력하고 있습니다.

문의: 705*0821

한국통신은 회선만 제공　확인번호 제 446 호

700*3900

아파트분양/아파트시세/아파트청약상식 상세한 정보를 드립니다.

부동산뱅크　아파트정보

한국에서 제일 큰 부동산 정보시스템 부동산뱅크

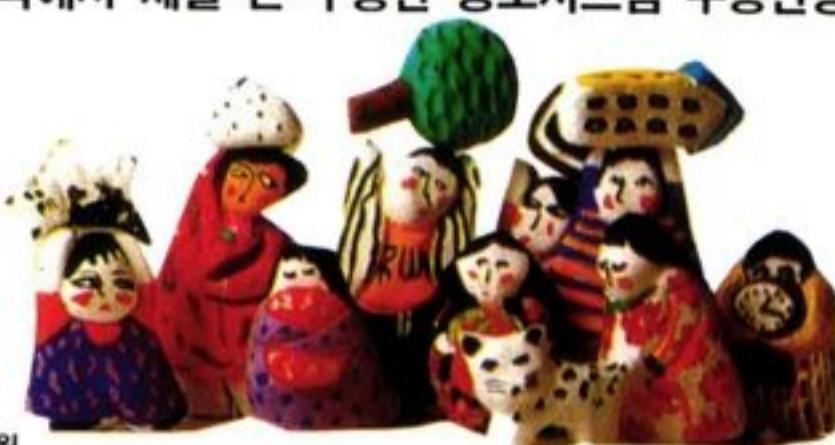
30초당 80원

現代時事英語
日本語研究에서

제공하는 3분 외국어

700*4464

정보1·1 전화영어회화
정보1·2 Office 영어 회화
정보1·3 News Selection
정보1·4 Head of Class
정보1·5 Nightline
정보1·6 Entertainment Tonight
정보2·1 일본어 회화
정보2·2 NHK Drama
정보2·3 NHK News Selection

30초당 40원

에서 제공하는
MUSIC 환타지아

700*5440

1. PHOTO MUSIC 최신 인기 노래방 코너
2. PHOTO MUSIC 가요 Best 20
3. 최신곡 안내 코너
4. PICK UP NEW STAR 코너
5. PHOTO MUSIC 연예특종
6. 「미주알 고주알」엽서 모음

30초당 20원

천하를 얻고도 건강을 잃으면 무슨 소용이 있겠는가

건강다이제스트 의
건강 HOT LINE

700*6466

건강정보

1. 건강전선
2. 자가 건강진단
3. 성과 건강
4. 직장인 성공학교실
5. 텔 닥터
6. 사상의학

30초당 40원

신세대 **게임챔프** 전화 한통화로 게임의 모든 정보를 한번에 알 수 있는
신세대 게임 챔프의 스포키 게임 환타지아!

700*7400

정보 1	스포키 게임퀴즈
정보 2	기종별 베스트신작
정보 3	새달 기대신작
정보 4	울트라 테크닉
정보 5	알뜰구매정보
정보 6	게임종합특보
정보 7	게임음악방송국

3분당 200원

VIDEO MOVIE　VIDEO총정보 집합

VIDEO MOVIE의 비디오 정보뉴스

700*7900

1. 최신 인기 비디오
2. 화제의 비디오
3. 출시 예정작 안내

30초당 40원

週刊求人의 취업정보

700*9400

1 사무관리직
2 기술전문 생산직
3 아르바이트
4 서비스 판매직
5 노동배달직
6 나에게 어울리는 직업

3분당 200원

베스트 게임

「완전 공략집」

'94 2월호 특별부록

'94 2

드래곤볼 Z

초무투전 2

초인기 캐릭터들의 뜨거운 승부가 여기에…

슈퍼컴보이	현지 발매일	93/12/17	장르	격투대전	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	반다이	용량	16M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타	동시발매	게임 난이도	AB© DEF

이번 초무투전은 이점이 다르다!

이번 주인공은 오공이 아니다. 오공은 단지 게임을 도와주는 역할을 할 뿐! 이번 주인공은 드래곤 볼Z 시리즈의 신세대인 오반이다. 오반이 펼치는 이 게임은 전작과는 너무나 다르다.

이 게임은 전작과는 다르게 멀티 시나리오를 사용! 게임을 한층더 재미있게 했다. 멀티 시나리오란 플레이어의 조작에 따라 스토리가 변하는 것을 말한다.

그러나 초무투전 2는 다른 멀티 시나리오를 쓴 게임과는 달리 전투에서 계속 지더라도 엔딩을 볼 수 있다. 그래서 게임을 즐기는 것보다 스토리를 즐기는 것도 재미있을 것이다. 그러나 게임을 재미있게 하려면 원작 만화에 나오는 것처럼 주인공을 오반으로 하고 셀과의 전투에서 이기면 환상의 스토리가 기다리고 있을 것이다.

확실한 컨트롤러 조작이 승리의 길!

버튼	기능
L 버튼	왼쪽 방향으로 빠르게 대쉬
R 버튼	오른쪽 방향으로 빠르게 대쉬
X 버튼	하늘로 날아오를 때 사용
Y 버튼	펀치
A 버튼	스페셜 필살기
B 버튼	킥
스타트	게임을 일시정지
셀렉트	게임정지 중 옵션 선택

전투 캐릭터 소개

초사이어인 손오반

오공의 아들로서 어릴적부터 오공과 피코로, 베지타의 밑에서 수련하였다. 그리고 최강의 전사들과 피나는 전투로 초사이어인으로 재탄생했다.

초사이어인 베지타

혹성 ·베지타의 왕자. 자존심이 매우 센 트랭크스의 아버지. 오공이 초사이어인으로 변하자 자신도 피나는 훈련을 거듭하여 초사이어인이 된다.

초사이어인 트랭크스

전투에 대한 센스가 탁월하며 겔로 박사가 만든 사이보그들을 굉장히 싫어한다.

피코로

드래곤 볼을 만들어낸 나메크 성의 성인. 대마왕의 아들로서 처음에는 악한 마음을 가지고 있었으나 신과 합체한 후에는 지구를 위해 싸운다.

셀

바이오 테크놀로지의 급속한 진보로 무도달인들의 뇌 세포를 합성하여 만든 사이보그 인간이다.

셀 쥬니어

셀의 등에 달린 꼬리에서 나온 셀의 분신. 작지만 엄청난 파워를 가지고 있다.

보쟉

옛날 동서남북 4개의 은하를 파괴하려고 한 흉악한 은하전사의 리더 4인의 계왕의 힘으로 봉인되어 있었지만 셀과의 전투로 계왕이 죽자 부활했다.

장갸

귀여운 얼굴을 가지고 있지만 실제 성격은 얼굴과 정반대! 보쟉을 숭배하는 흉악한 은하전사이다.

게임에 들어가기 전에

게임 모드는 전부 3개로 나뉘어 지는데, 스토리 모드에서는 4명의 주인공만을 선택할 수 있고, 대전 모드와 천하제일 무도회 모드에서는 모든 캐릭터를 사용할 수 있다.

스토리 모드는 멀티 시나리오이기 때문에 엄청난 각기 다른 스토리가 엄청 준비되어 있다. 그래서 전 스토리를 소개할 수 없기 때문에 손오반을 주인공으로 하여 적들과의 전투에서 전부 이기는 것으로 게임을 진행했다.

그리고 한가지 알아두어야 할 것은 자신이 선택한 캐릭터 이외의 캐릭터는 전부 컴퓨터가 조작을 한다.

스토리 모드

닥터 겔로가 만든 셀은 드디어 완전체가 됐다. 셀이 가지고 있는 엄청난 힘앞에 초사이어인을 능가한 베지타와 트랭크스까지도 패배하고 말았다.

셀 : 10일후에 셀 게임을 연다. 자신있는 자는 모두 참가하라!

지구의 운명을 걸고 최고의 전사들이 일어설 때가 왔다.

오공 : 오반, 셀은 강하다. 그놈에게 이기려면 엄청난 수행을 해야한다. 셀 게임까지 시간이 없다. 지금부터 시작하자. 너는 나를 능가해야한다. 드디어 셀 게임에 대비한 오공과 오반의 훈련이 시작됐다.

셀과 전투하기 위한 캐릭터를 선택하자. 캐릭터를 선택한 다음에는 난이도를 선택해야한다. 1이 가장 쉬운 난이도이고 4가 가장 어려운 난이도다. 난이도 3으로 게임을 진행하는 것이 가장 적당하고 재미있다

시간의 방에서 오반은 트랭크스를 상대로 첫 번째 수련을 개시한다. 이것은 오반의 특기인 무공각!

트랭크스의 위력적인 슬라이딩. 트랭크스와의 싸움에서는 항상 다리를 방어하라

▼오반이 쏜 가메하메파를 막기위해 트랭크스는 필사적으로 피니쉬 버스터를 발사한다

▲멀리 떨어져 있을 때는 가메하메파가 최고!

▲두 사람의 기가 싸움을 벌인다. 과연 누가 이길 것인가?

셀 : 핫. 핫. 드디어 이겼다. 오공 그 말의 의미를 아는가? 셀 게임에서 나와 싸우는 자가 없어지면 이 지구의 인간들은 한 사람도 남지 않고 죽게 될 것이다.

오공 : 훙! 착각하지 마라. 싸우는 사람은 없어지지 않는다. 내가 지명하는 사람이 너를 반드시 쓰러뜨릴 것이다. 자! 네가 나갈 차례다 오반! 오반아 지구인들에게 평화로운 세계를 찾아주렴

오반 : 알았어요! 아빠!

드디어 시간의 방에서의 싸움이 끝났다. 오반 너는 이제 더 이상 수련을 하지 않아도 된다. 셀 게임을 준비하여 간단한 수련을 하라. 어느새 10일은 흘러가고 셀게임이 열렸다. 셀과 마주친 오반은 셀과 전투를 하려고 하는데…

사탄 : 잠깐 기다려! 으하하하 아니 이게 누군가? 지구 최강의 무도인 사탄이 등장했다. 사탄은 오반보다 먼저 셀에게 도전한다. 그러나 결과는 뻔하다.

오반과 셀의 전투에 갑자기 끼어든 사탄

사탄은 열심히 셀을 공격하지만……

셀의 간단한 공격에 나가 떨어지는 사탄! 바보같이…

셀의 강력한 발차기에 나가 떨어지는 오공

자! 귀찮은 존재가 없어졌으니 이제 셀 게임을 빨리 진행하자. 그런데 이번에는 오공이 셀과 전투를 하게된다. 오공은 셀과 대등하게 전투를 하지만 셀의 막강한 파워 앞에서는 어쩔 수 없는… 아니 이럴수가! 오공은 셀과의 전투를 일부러 패한 것이다. 자신의 아들인 오반을 내세우기 위해서…

기를 모았다가 발산하는 셀의 위력적인 가메하메파 작열

드디어 오반과 셀과의 싸움이 시작된다. 과연 어떻게 될까?

셀이 기를 모을 때는 절대 다가가서는 않된다. 만약 기에 몸이 닿게되면 충격을 받는다

점프 했을 때 셀의 라이징 어택을 조심하라

자신이 주최한 셀 게임에서 오반에게 당하자 셀은 비겁하게도 자폭을 하려고 한다. 셀의 엄청난 파워가 폭발하면 이 지구는 산산 조각이 날 것이다. 과연 이 위기를 어떻게 넘길 것인가? 이 위기의 순간 손오공이 등장한다. 오공은 1분 후에 터지는 셀을 순간 이동으로 계왕이 사는 별로 데리고가서 셀과 함께 죽는다. 오공은 지구를 위해서 자신의 몸을 바친 것이다.

셀을 데리고 계왕의 별로 순간 이동한 오공

마지막을 장식하는 오반의 마섬광. 가라 셀!

죽지않기 위해 발악하는 셀

나왔다! 오반의 특수기인 격렬 랏슈!

그러나 그 기쁘고도 슬픈 순간은 잠시! 셀은 자신의 뇌를 가지고 다시 재생한다. 그것도 훨씬 센 파워로…오반은 다시 셀과 전투를 해야하는데….

다시 돌아온 셀과 대면한 오반

아버지를 잃은 분노를 무공각으로 셀에게 퍼붓는다

오반의 분노가 담긴 가메하메파를 받아내는 셀

아버지를 잃은 오반은 그 분노로써 셀을 처치하게 된다. 하지만 만약 이 게임에서 셀에게 지면 오반은 마지막 남은 힘을 다해 셀에게 가메하메파를 쏘는데 이때 죽은 오공의 혼이 오반을 도와 셀을 처치한다.

조금 전까지만 해도 천하무적이었던 셀은 오공과 오반에 의해서 쓰러진다

오반과 오공이 힘을 합해 셀을 공격

셀 게임이 끝나고 약간의 시간이 흐른뒤 다시 또다른 사건이 전개된다. 오반의 어머니 치치는 오반에게 북쪽의 도시 메챠메챠가 누군가에 의해서 폭파됐다는 소식을 듣는다. 그때 피콜로가 오반에게 그 사람은 베지타라는 것을 말해준다. 오반은 그 말이 믿기지가 않아 직접 북쪽의 도시로 날아간다. 메챠메챠에 도착한 오반은 어느 사람에게 이야기를 듣는다.

시민 : 나는 봤다. 황금색의 머리를 가진자가 하늘에서 우리 도시를 파괴하는 것을… 그는 마을을 하나하나씩 파괴했다.

그말을 들은 오반은 곧바로 부르마의 집으로 향한다. 그리고 베지타의 소식을 묻는데…

부르마 : 엣 베지타? 베지타는 지금 여기에 없어. 어딘가에서 연습을 하고 있다는데…

부르마를 만나고 집으로 돌아온 오반은 피콜로에게 자신이 본것을 이야기 해주고 베지타를 찾으러 같이 갈것을 요구한다. 고생끝에 초원에서 베지타를 찾게 되지만 베지타는 진짜 베지타가 아니었다.

겁에 질려 말을 하는 북쪽마을 시민

부르마의 집에도 가보고…

공중에서 엄청난 파워를 내뿜는 베지타의 슬래쉬 아로

가까이 붙어 있을 때는 던져버려라. 그러나 반격을 당할 수도 있다

베지타의 빅벤 어택은 대단한 위력을 가지고 있다

베지타와의 싸움에서 간신히 승리를 거두었다. 그런데 이게 어찌된 일일까? 피코로가 가짜라니? 이럴수가! 피코로와 북쪽 도시 메챠메챠를 파괴한 베지타는 은하전사라는 사악한 놈들이 만들어낸 가짜였다. 이놈들…

오반 앞에 나타난 은하전사 중의 한명인 장갸. 분노를 일으킨 오반과 은하 전사들이 만들어낸 가짜 트랭크스, 피코로와 한판 승부가 벌어진다.

오반과 피코로의 대결. 오반의 슈퍼 스트레이트가 작열!

이번에는 트랭크스와의 대결이다. 실력이 엄청나게 떨어지는 가짜 트랭크스에게 무공각을 퍼붓는 오반

보쟉과 그의 심복 장갸

보쟉 : 음! 상당히 강하군.

장갸 : 네 그러나 보쟉님의 상대가 아닙니다.

보쟉 : 물론이지. 그러나 우리는 지금부터 전 은하계를 정복해야한다. 사이야인 이나 나메크인을 손봐줄 시간이 없어.

장갸 : 그렇다면 아주 좋은 방법이있어요. 지구에는 어떤 소원이라도 들어주는 드래곤 볼이라는 것이 있는데 그것을 모아 그 남자를 우리 편으로 만드는 겁니다.

보쟉 : 오! 그렇군 좋은 방법이야.

몇일 후 지구에서는 이상한 일이 벌어졌다. Z전사들은 원인을 알아보기 위해 천계의 덴데에게 갔다.

천계의 신인 덴데

덴데 : 아무래도 최근의 파괴는 은하전사들이 드래곤 볼을 찾은 후에 파괴하는 것 같다. 그 녀석들의 목적은 뭔지 모르지만 소원을 이룬다면 굉장히 안좋은 일이 일어날 것이다.

피코로 : 그들이 드래곤 볼을 3개 모은것 같다. 우리도 드래곤 볼을 어서 찾자.

오반 : 부르마에게 가서 레이다를 얻자.

부르마 아빠 : 드래곤 레이다를 빌려달라고? 미안하다 저번에 부숴졌다. 그래

드디어 오반은 드래곤 볼을 찾아 나섰는데 3번째 구슬을 찾는 순간 사막에서 졍가와 만나게 된다. 이곳에서 드래곤볼을 뺏기위한 전투가 벌어진다.

사막에서 마주친 은하전사 장가

장가는 스피드가 주무기인데 타이밍을 잘 맞추면 공격이 쉽게 먹힌다.
일단 슈퍼 스트레이트로 공격한 후…

가메하메파로 끝장을 내자

싸움을 승리로 이끈 오반

피코로 : 이겼냐 오반?

오반 : 네

피코로 : 나도 드래곤 볼을 찾았어. 네 것이랑 합해서 4개야.

트랭크스 : 은하전사의 아지트를 찾았어. 결판내러 가자.

보작과 전투하려는 오반

보쟉 : 왔군. 꼬마!

오반 : 너희들은 드래곤 볼을 찾아서 무엇을 쓸거냐?

보작 : 나에게 이기면 알려주지. 쟝갸의 복수를 해주마.

오반 : 질 수 없다.

드디어 은하계 최강 전사라고 자부하는 보쟉과 오반과의 전투가 시작된다.

보작의 위력적인 무릎공격

보작은 키가 크기 때문에 보톤 에너지 탄으로 오반을 공격하면 그밑으로 공격을 할 수 있다.

보작의 특기인 그랜드 스매샤

보쟉 : 이럴수가 내가 지다니

오반 : 하하! 이겼다.

피코로 : 어! 이겼군. 드래곤 볼로 지구를 원상복귀하자.

베지타 : 이것으로 이 지구도 평화스럽게된다.

오반 : 어 누구?

오공 : 그렇게 끝내주는 놈을 죽이다니. 나도 참 만족스럽다.

오반 : 아빠가 계속 보고 있었어요?

오공 : 그래 보고 있었다. 저놈도 강했는데…

오반 : 힘들었지만 모두가 도와줘서 해낼 수가 있었어요.

오공 : 빨리 집에 가서 엄마에게 알려라. 이제 지구는 오반이 지키니 걱정이 없다. 엄마와 함께 잘 지내라.

그리고 몇일후 갑자기 서쪽 도시가 의문의 사나이에게 파괴되었다.

오반 : 대체 누가 이런 짓을 했을까

오 공 : 오반 들리냐,나다.

오반 : 아… 아빠!

오공 : 계왕님에게 들었는데 지금 지구에 엄청난 놈이 있어 그녀석은 브로리란 놈인데 진짜 초사이어인이다. 그놈은 보쟉보다 훨씬 강해!

오반 : 그자가 마을을 파괴했어요.

오공 : 남쪽 운하는 그놈이 다 없앴다. 놈은 지구로 왔어 그놈을 쓰러뜨려라.

무시무시하게 생긴 브로리

브로리 : 카카로트는 어디있어?

오반 : 니가 이런 짓을? 용서할 수 없다!

브로리 : 방해한다면 죽여주마!

연속적인 발공격을 구사하는 브로리

빈틈이 생기면 곧바로 무공각을 사용하라

브로리와의 전투는 상상을 초월한다. 브로리는 파워는 상당히 세지만 덩치가 크기 때문에 스피드가 굉장히 느리다. 이것을 잘 이용하라.

브로리의 필살기인 이레이저 캐논

브로리의 스페셜 필살기인헬즈 스매슈는 상당히 위력적이다

브로리를 이기면 오반은 오공과 다시 연습 게임을 하고 스토리 모드인 이 게임은 끝나게 된다. 오반의 피나는 전투로 지구는 다시 악의 손에서 벗어나게 됐다. 그러나 언제 또다시 악의 손이 다가올지 모른다.

대전모드

대전모드는 스토리 모드에 나오는 모든 캐릭터를 사용할 수 있다. 전투 방법은 스토리 모드와 같고 단지, 스토리만 없다는 것이다. 기술을 익히거나 친구와 게임을 즐기기에는 가장 적당하다.

뒹기기	← ↙ ↓ ↘ → A 버튼
받아치기	↓ ↙ ← → A버튼
소멸	→ ← → A버튼
방어	← A버튼

대전 모드에 나오는 캐릭터 8명. 대전에 사용할 수 있는 캐릭터를 10명으로 늘리는 방법이 있는데… 이 방법은 뒤에 설명하기로 하겠다

화이날 후랏슈의 발사장면

가메하메파	↓ ↙ ← → A버튼
마 섬 광	← ↙ ↓ ↘ → A 버튼
연속에너지 탄	↓ ↙ ← A버튼
추적에너지 탄	↓ ↘ → A버튼
기 합 포	→ ← → A버튼
충 격 파	↓ ↑ A버튼
폭 렬 펀 치	→ ← → Y버튼
무 공 각	점프 → ↓ B버튼
슈퍼스트레이트	← 저장 → Y버튼
폭 렬 랏 슈	→ ← ↙ ↓ ↑ B 버튼

폭렬랏슈의 멋진 장면

마섬광의 발사

화이날 후랏슈	↓ ↙ ← → A버튼
빅벤 어택	← ↙ ↓ ↘ → A버튼
기 원 참	↓ ↘ → A버튼
연속에너지 탄	↓ ↙ ← A버튼
폭 발 파	↓ ↑ A버튼
슬래쉬 아로	↙ ↗ B버튼
슈 퍼 대 쉬	→ ← → Y버튼
드라이빙 엘보	↓ ↘ → Y버튼
프래네토 베스트	→ ← ↙ ↓ ↑ Y 버튼

프래네토 베스트

트랭크스

피니슈 버스타	↓↙←→A버튼
버닝어택	←↙↓↘→A 버튼
추적에너지 탄	↓↘→A버튼
확산에너지 탄	↓↙←A버튼
에네르기 탄	←↙↓A버튼
초 슬라이딩 킥	↓↘→B버튼
라이트닝 대쉬	↓↘→Y버튼
폭권파	←저장→Y버튼
토르네도 브레이카	→←↙↓↑ B 버튼

토르네도 브레이카는 굉장한 스피드를 자랑한다

피코로

격렬광탄	↓↑←→A버튼
마관광살포	←↙↓↘→ A 버튼
추적에너지 탄	↓↘→A버튼
괴광파	←↙↓A버튼
괴광선	←→A버튼
소닉킥	→←→B버튼
무공각	점프→↓B버튼
미스틱 스루	←저장→Y버튼
초폭렬권	→←↙↓↑ Y 버튼

초 폭렬권은 피코로의 유연한 동작을 잘 보여준다

셀

초가메하메 파	↓↙←→A버튼
가메하메 파	←↙↓↘→ A 버튼
연속에너지 탄	↓↙←A버튼
태양권	↓↑A버튼
에네르기 숏트	←→A버튼
아스트랄 쇼크	→←→B버튼
라이징 어택	↓↘→Y버튼
그랜드 슬라이더	↓↘→B버튼
스파이크 버스터	→저장←Y버튼

스파이크 버스터는 셀의 여유만만한 성격을 나타낸다

셀주니어

가메하메 파	↓↙←→A버튼
마관광살포	←↙↓↘→ A 버튼
기원참	↓↘→A버튼
연속에너지 참	↓↙←A버튼
태양권	↓↑A버튼
에네르기 숏트	←→A버튼
스텝 업 어택	↙↗B버튼
스핀 라이너	→←→B버튼
더블킥	←저장→B버튼
라이징 랏슈	점프→↓B버튼

라이징 랏슈는 셀쥬니어의 몸에 맞지않는 파워를 가지고 있다

장가

슈트 브레스터	↓↙←→A버튼
스파이크 레이저	←↙↓↘→ A 버튼
확산에너지 탄	↓↙←A버튼
에네르기 참	←↙↓A버튼
에네르기 숏트	←→A버튼
샤프 슈터	→←→B버튼
슬래쉬 라이너	↓↘→B버튼
스카이 재퍼	↓↘→Y버튼
문설트 스포랏슈	←↙↓↘→ B 버튼
리후트 스트라이크	→←↙↓↑ B 버튼

리후트 스트라이크는 장가의 유연한 몸동작을 잘 보여준다

보쟈크

캐락틱 버스터	↓↙←→A버튼
랜드 스매샤	←↙↓↘→ A 버튼
추적에너지 탄	↓↘→A버튼
에네르기 참	←↙↓A버튼
에네르기 숏트	←→A버튼
바이시클 스매슈	↙↗B버튼
스래쉬 헤어	→←→B버튼
대쉬 니리프트	↓↘→Y버튼
코즈믹 보마	→←↙↓↑ B 버튼

영구의 폼을 흉내 낸 그랜드 스매샤

천하제일 무도회

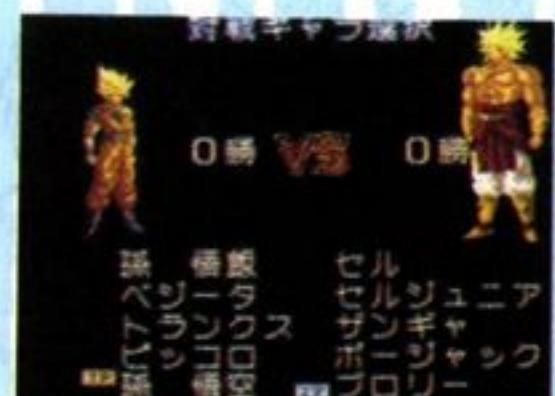
천하제일 무도회는 토너먼트 방식으로 결승까지 올라간다. 1인용은 되지 않으며 꼭 2인 플레이를 해야한다. 전투 방식은 대전모드와 같으므로 소개는 피하겠다. 이 모드는 전투에서 이기는 캐릭터는 결승으로 올라간다.

천하제일 무도회의 대전표

초무투전 2의 새로운 신비

여러분에게 크리스마스 선물과 신정 선물을 못준 사죄의 마음으로 혼다선생이 보너스로 원래의 주인공 오공과 전설의 초사이어인 브로리를 대전 모드에서 사용할 수 있는 묘수를 여기에 소개한다.

먼저 오공과 브로리를 등장시킬려면

이 화면에서 컨트롤러의 위, X, 아래, B, L, Y, R, A를 누르면 카카로트라는 브로리의 목소리가 들린다

대전 모드로 들어가보면 사진과 같이 브로리와 오공이 있다

손오공

기합포	→←→A버튼
태양권	↓↑A버튼
추적에네르기 탄	↓↘→A버튼
6연차기	←↙↓↘→ B 버튼
폭렬 차기	→←→B버튼
허리케인 베트	←저장→B버튼
초가메하메 파	↓↙←→A버튼
가메하메 파	←↙↓↘→ A 버튼
초메테오 스매슈	→←↙↓↑ B 버튼

너무나 인기있는 우리들의 주인공! 오반의 아버지로 슈퍼 사이어인 제 1호. 과거에 몇번이나 닥쳐온 지구의 위기를 구하고 그때마다 강해져 지금은 Z전사의 리더로서 전 우주에 그 이름을 날리고 있다.

인물 소개

브로리는 원작에 나오지 않고 극장판 비디오로 등장한 캐릭터이다. 오공과 같은 슈퍼 사이어인이면서도 그 성격은 악하고 잔인하다. 남쪽 은하 우주를 파괴하는 등 어떻게 말할 수 없는 잔안성과 삭막한 파워를 가지고 있다. 아무튼 Z전사들에게는 최악의 상대이다.

기합포	→←→A버튼
폭발파	↓↑A버튼
연속에네르기 탄	↓↙←A버튼
스메시 래리어트	←저장→Y버튼
이토믹 봄버	↓↘→Y버튼
이레이저 캐논	←↙↓↘→A버튼
슬로인 브레스터	↓↙←→A버튼
헬즈 스매슈	→←↙↓↑ B버튼

책속의 책 I

챔프 PC 게임

챔프가 만든 PC게임 완전 소개서

- **IBM-PC 히트게임차트**
- **PC게임 하우스** 아블렉스
- **IBM-PC 집중공략**
  프라이버티어, 레벨 어설트
- **IBM-PC 뉴소프트 안내**
- **IBM-PC 기대신작** 게임 메이커
- **IBM-PC 뉴소프트**
  기어웍스, 토네이도, 드라큘라, 쥬라기 공원, 어스토니시아 스토리, 리크니스, 피와 기티, 작은 마녀, 대명영웅전, 로마제국, 트리스탄 핀볼, 그랑프리 마스터, 쉐도우 캐스터, 사조영웅전

IBM-PC 히트게임차트

순위	게임	장르	제작사	매체	가격
1.	신디케이트	전략 시뮬레이션	일렉트로닉아츠	2HD 5장	35,000원
2.	삼국지	시뮬레이션	코에이	2HD 3장	가격 미정
3.	페르시아 왕자 2	액션	브로더번드	2HD 6장	29,000원
4.	홍길동전	롤플레잉	에이플러스	2HD 3장	30,000원
5.	동방불패	액션 롤플레잉	소프트월드	2HD 9장	33,000원
6.	X-윙	슈팅 시뮬레이션	루카스아츠	2HD 6장	25,000원
7.	스트라이크 코맨더	시뮬레이션	루카스아츠/SKC	2HD 6장	35,000원
8.	프린세스 메이커	육성 시뮬레이션	가이낙스	2HD 7장	38,000원
9.	코만치	슈팅 시뮬레이션	노바로직	2HD 4장	33,000원
10.	매니악맨션 2	어드벤처	루카스아츠	2HD 5장	35,000원

아블렉스 : 중앙대학교 공과대학 2층 전지계산실 제로페이지

■PC게임 하우스/아블렉스■

"한국형 RPG 「작은 마녀」를 탄생시킨 풋나기 게이머들"

얼마전 동서게임채널에서 주최한 소프트웨어 홍보, 시연회에 한글 액션 롤플레잉 게임 「작은 마녀」를 출품, IBM-PC 게임 업계에 신선한 충격을 던진 바 있는 저력있는 게임 제작팀 아블렉스를 전격 소개하기로 한다.

「아블렉스」에 담긴 뜻은…

저희 팀이 모일 당시 팀이름을 정하기 보다는 게임을 만들기에 정신이 없었습니다. 완성단계에서 이르러서 팀이름이 거론될 때 즉흥적으로 주인공의 서브 캐릭터인 마녀의 까마귀 이름을 팀이름으로 정한 것입니다. 그 캐릭터의 이름이 바로 「아블렉스」입니다.

간단히 팀소개를 하면 총 10명 정도의 인원으로써 프로그램에 오진규(팀장)씨, 이재홍씨, 음악에 홍성수씨, 그래픽에 이호철, 민철기, 신상훈, 허준씨, 매니저에 박수정씨로 구성되어 있습니다. 헐떡헐떡… 아이구 숨차라~(한명만 더 있었더라면 숨넘어갈 뻔 했다! 휴~)

매니저 시스템이란…

매니저 시스템이란 대외 홍보, 로비, 비지니스, 내부 업무 분담과 스케줄 관리, 공금 관리 등의 잡다한 업무를 수행하는 장치로서 게임 제작에 직접적인 관련은 없지만 최종적인 제작완성의 막중한 책임을 질 수 있는… 그러니까 각자의 업무를 원활하고도 자유롭게 돌아갈 수 있는 윤활유의 역할이라고나 할까요?

제작 과정의 어려움은…

14개월이란 오랜(?)기간 동안 10여명이 되는 인원이 함께 생활할 수 없어 제작상의 원활한 진행이 이루어지지 않았던 점은 아쉽지만 좋은 경험으로 생각하며, 또 학생(중앙대 선후배)의 신분으로 프로의 기질을 발휘하기에는 너무나 미비한 부분이 많아서 어려웠습니다. 흠흠!

새해의 포부와 계획은…

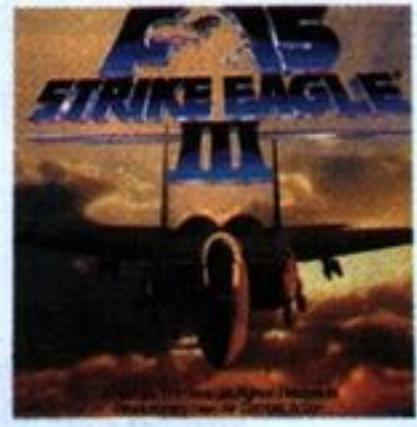
최근 '작은 마녀'에 이어 새로운 타입의 '작은 마녀 2'를 기획, 제작중에 있습니다. 아마도 전작의 몇배는 파워 업된 새로운 시스템을 선보일 예정이며, 외국의 작품과도 한번 겨루어 볼 예정입니다. 동서측에서의 좋은 제안으로 조만간에 외국 시장에 노크하게 될 것 같습니다. 해외로 빗자루를 타고 날아가는, 작지만 당찬 마녀를 지켜봐 주십시요. 앞으로도 더욱 열심히 하겠습네다.

IBM-PC 뉴소프트 안내

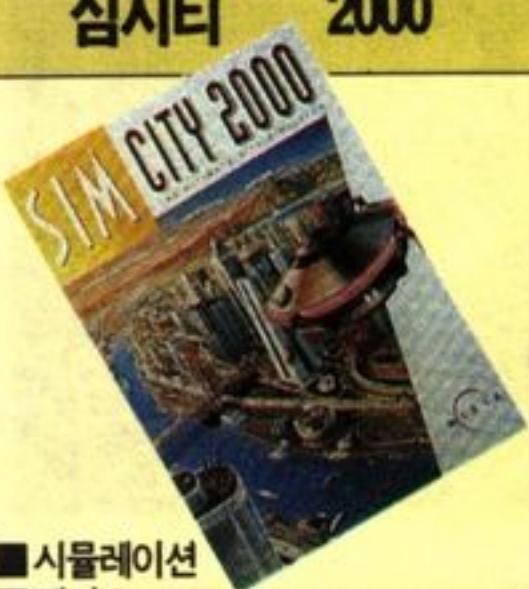
아메리칸 닌자

■액션형 어드벤처
■인트라
■2HD 3장
■19,000원
■VGA
■94/1/5
■SKC 소프트랜드

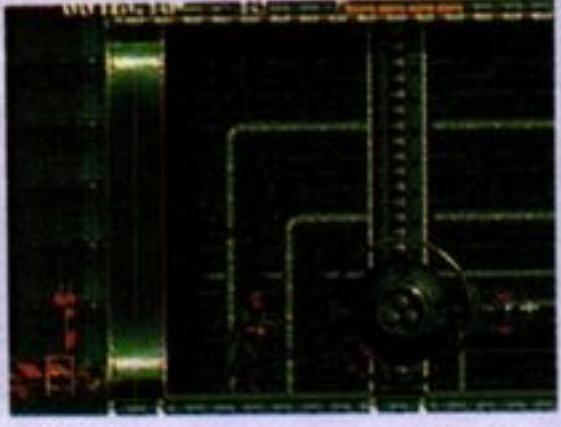
「아메리칸 닌자」는 횡스크롤 형식으로써 직접 캐릭터를 조종해서 난관을 돌파하는 게임이다. 뜨거운 햇볕이 작렬하는 화사한 해변가 그래픽 속에서 주인공 조니 맥퀸은 치 장군에 대항해서 고향섬을 사수해야만 한다. 특히 중간에 거치게 되는 파도타기를 꼭 만끽해보기 바란다.

F15-Ⅲ(CD-ROM)

■비행 시뮬레이션
■마이크로프로즈
■CD-ROM
■25,000원
■VGA
■94/1/23
■SKC 소프트랜드

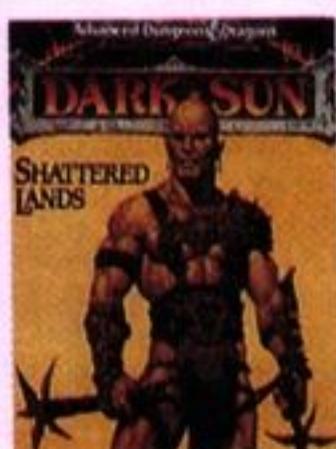
기존의 플로피 디스크판 F15에서 CD-ROM으로의 확실한 버전업으로 확연히 달라진 현장감과 그래픽을 감상하게 될 것이다. 또한 화려한 그래픽과 오싹한 3차원 시뮬레이션 속에서 적의 미그기는 더욱 강력한 공격을 해올 것이다.

심시티 2000

■시뮬레이션
■맥시스
■2HD 4장
■25,000원
■VGA
■94/1/25
■SKC 소프트랜드

심시티의 완성도 높은 버전업판이 등장한다! 기존 버전의 데이타(심시티, 심시티 클래식)를 그대로 사용할 수도 있으며, 제목에 걸맞게 1991년 오클랜드 화재, 플린트와 미시건 주의 실업률, 찰스톤을 휩쓴 태풍을 다룬 시나리오도 포함되어 있다.

터미네이터 2029 미션

■액션
■베데스다
■3.5인치 2장
■9,000원
■VGA
■94/1/15
■SKC 소프트랜드

터미네이터 2029에 이어 새로운 12개의 임무와 시스템을 탑재하고 재등장한 「미션」은 스카이네트를 점령하기 위해 벌이는 스릴 만점의 전투 프로그램이다. 더욱 완벽한 그래픽과 사운드의 지원하에서 새로운 에이스 전투 무기의 흥분을 맛보도록 하자!

검은 태양

■롤플레잉
■SSI
■3.5인치 5장
■33,000원
■VGA
■발매중
■동서게임채널

그 누구도 우리에게 침묵을 강요할 수 없다! 이제 우리는 우리를 뒤덮고 있는 어둠의 장막을 과감히 떨쳐버리고 너무나 갈망하던 저 붉은 태양의 환희와 자유를 찾아서 꺼지지 않는 횃불로 승화시킬 것이다!!

B-윙

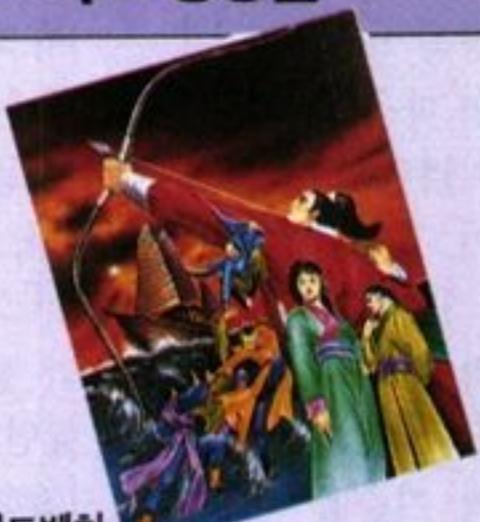
■액션 시뮬레이션
■루카스아츠
■2HD 2장
■17,000원
■VGA
■발매중
■동서게임채널

제국의 추적편에서 제국군의 잔인무도한 공격을 막아낸 연합과 과학자들은 비밀리에 새로운 공격용 무기 개발을 완료하는데, 그것이 바로 X-윙이었다! 과연 연합군의 비밀 무기는 다스베이더의 야욕을 분쇄할 수 있을 것인가?

드라큘라

■액션 롤플레잉
■사이고노시스
■3.5인치 1장
■25,000원
■VGA
■발매중
■동서게임채널

트랜실베니아에 있는 드라큐라의 성을 여행하는 하커는 드라큘라 백작에 대항하여 그를 이 세계로부터 완전히 고립시키려고 한다. 그러나 그곳에는 무시무시한 공포와 긴장이 도사리고 있는데…

사조 영웅전

■어드벤처
■소프트월드
■2HD 10장
■27,500원
■VGA
■발매중
■지관(유)

「사조영웅전」 한글판은 심혈을 기울여 제작한 배경 화면과 무술 기법의 애니메이션 처리로 신감각 무림 세계를 느낄 수 있게 만들어졌다. 특히 도형 지령으로 조작이 간단해졌으며, 전편에 걸친 한글화와 표제 부분을 완전한 우리말 음성으로 처리하였다.

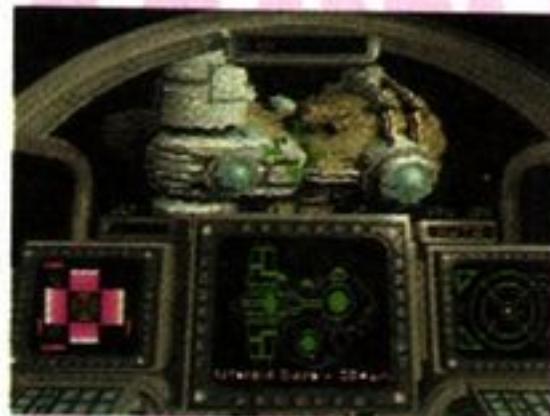
IBM-PC 집중공략

프라이버티어

IBM-PC						
국내 발매일	발매중	장르	시뮬레이션	화면외국어 수준	영어 중
제작사	오리진	용량	2HD 6장	대상 연령	중고생 이상
발매원	SKC 소프트랜드				
국내 발매가	43,000엔	기타		게임 난이도	A(B)C DEF

프라이버티어의 뿌리를 찾아서

이른바 대우주 스펙터클이라고 불리웠던 「윙코멘더 시리즈」는 AT 시절, 7메가 의 대용량으로 폭발적인 인기를 누렸으며, 「윙코멘더 II」에 이르러 그 절정을 이루었고 수많은 아류작들이 마구 쏟아져 나왔다. 「에픽」이라던가 「맨티스」같은 작품들이 그 좋은 예가 될 것이다.

1993년에 들어서면서 「스트라이크 코멘더」는 기존의 정의감과 생존을 목적으로 했던 오락 기준을 파괴하기 시작했고 드디어 1993년 후반, 「프라이버티어」라는 걸작을 탄생시킨 것이다.

「스코」에서 보았듯이 한가지 미션에 거창하게 암시적으로 표현된 주제는 돈을 위해 자기의 동료를 무참히 죽이는 등, 한 국가와 조직의 존망에서 철저히 탈피하였는데 프라이버티어에서도 그 법칙은 여지없이 무너졌다.

"프라이버티어는 윙 시리즈의 군 사회를 배경으로 한 것이 아니라, 주인공이 우주 운송업자로 등장해서 화물을 실어다 주고 품삯을 받아 살아가는 일을 한다.

우주에는 해적들과 조합 단체, 그리고 저항 세력들로 가득 차 있으며 그들은 때때로 자기의 영역임을 주장하며 주인공을 공격하고 화물을 뺏으려 한다.

이 비정한 우주에서 당신이 할 일은 바로 '살아남는 것'이다!"

프라이버티어에 탑승전 준비사항

- 기종 : IBM-PC 386, 486 이상 기종(EMS 2메가 이상)
- 그래픽 카드 : VGA 이상
- 사운드 카드 : 사운드 블래스터, 사브 프로, 제너럴 미디, T-G-100 계열 미디
- 마우스, 조이스틱 지원
- 용량 : 전체 16메가, 플레이 맥시멈-25메가 (※ 스피치 별도)

프라이버티어의 무기와 장비현황

게임을 시작하기 전에 각 장비와 무기에 대해 설명하겠다. 무기는 가격에 따라 좋고 나쁨이 결정되며, 무엇보다도 자기 개성에 따라 강력한 무기를 선별하는 것이 중요하다.

전투기

프라이 버티어에서는 전투기의 선별이 매우 중요하다. 자기의 생명과 직결되어 있는 문제이므로 신중히 고려해서 선택하도록 하자.

1 타루스(tarus)

게임 초반에 주인공이 타는 우주선이다. 초보자용 견습기로 장비를 증가시키는데 한계가 있고 타기종에 비해 열등하기 때문에 전투선이라기 보다는 단순히 방어 무기만 장착할 수 있는 기체이다.

최고 속력은 600kps가 한계이므로 적과의 1대 1 전투나 적 편

대와 전투를 한다면 상당히 고전을 할 수밖에 없는 고물덩어리(?) 우주선이다.

2 오리온

견고한 내구성을 가지고 있어서 도그 화이트(dog fight)에서 어느 정도의 전과를 기대할 수 있는 기체이다. 실드 바리아와 엔진 버전 업이 용이하지만 단점은 기체가 너무 커서 피탄율이 높고, 특히 운석지대를 지날 때 상당히 애를 먹는다는 점이다.

그리고 무장할 수 있는 장비면에서도 미사일 런처를 한기밖에 장비할 수 없으므로 적과의

전투에서 열등하다. 하지만 방어막이 워낙 우수하므로 보통 전투기의 데미지보다 더 당하더라도 견뎌낼 수 있는 장점이 있다. 한마디로 맷집만 좋은 스타일의 우둔한 우주선이라고나 할까…

3 갤럭시(galaxy)

수송 능력이 우수하며 개조할 경우 최고 200톤 이상의 화물을 실을 수 있다. 따라서 행성 무역에 있어서 모든 프라이버티어의 필수품이다. 단점이라면 스피드가 좀 뒤지는 면이 있다.

무장면에서는 타의 추종을 불허할 만큼 상당히 강하며 많은 적들과의 전투보다는 소규모 전투 편대와 교전에 강세를 보인

다. 특히 위 아래에 장착되어 있는 회전 포대는 다가오는 적을 견제할 수 있는 능력을 가지고 있다.

4 센츄리온(centurion)

최강 무적을 자랑하는 전천후의 전략기로서 행성간에선 무적의 전투기로 통하고 있다. 포를 장착할 경우 양날개에 4개의 함포를 탑재할 수 있으며 대 전함용이나 대 전투기용으로 미사일 런처를 두기씩 실을 수 있다.

또한 애프터 버너 장착시 엔진 ver 3, shiled ver 2를 설치하면 애프터 버너를 켠 채로 함포 사격을 해도 에너지가 줄어들지 않는다는 큰 장점이 있다.

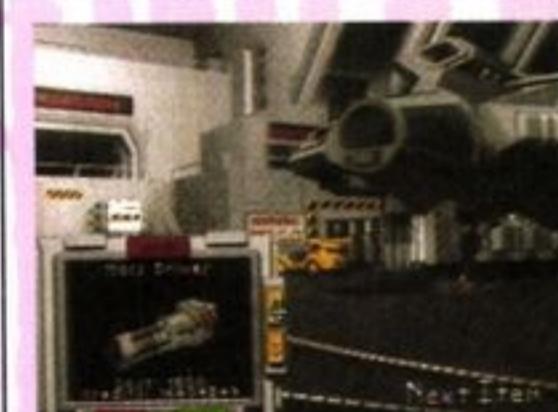
전 행성의 최고 조종사들이 이 기체를 조종하며 해적 두목 리오디안도 이 기체를 선호하고 있다.

센츄리온의 최대 강점은 육탄전에 있는데 만약 실드를 3개 장비했을 경우 이 조건이 성립된다. repair droide를 샀을 경우, talon급의 소형 견습기들은 해적이나 반조합 단체 retro들이 타는데 마구 충돌해도 데미지를 별로 입지않지만 적 전투기는 그대로 격추되고 만다. 정말 한 군데도 흠 잡을 곳이 없는 전투기인 것이다.

무기

레이저(laser)

가격은 1,000이며 처음에 타루스 전투기에 장착되어 있는 것이다. 사정거리가 긴 장점이 있으나 위력이 약해 빨리 바꾸는 편이 나을 것이다.

메스 드라이버(mass driver)

총알이 둥그렇고 연속 사격이 불가능하며, 속도마저 느려터져서 진짜 쓸데없는 무기이다. 가격은 1,500… (값은 또 왜 이리 비쌀꼬?)

메산 드라이버(meson driver)

상당히 우수한 함포라고 단언할 수 있다. 연사 속도가 빠르며 발사시 에너지 소모도 적기 때문에 게임 초반의 진행 부분에서 편리하게 사용할 수 있다. 가격도 저렴한 2,500이다.

뉴트론 건(neutron gun)

상당한 위력을 지닌 함포이지만 연사 속도가 느려서 적 전투기와 대결할 수 없지만 전함 공격용으로는 적당하다. 가격은 5,000이다.

파티클 캐넌(particle cannon)

정말로 쓸데없는 무기의 등장이다! 연사속도, 파괴력 등 모두 떨어지는 무기이다. 그런데… 그런데! 가격이 무려 10,000이라니…

태키안 캐넌
(tachyon cann-on)

최강의 공중 전용 함포로써 연사 속도, 사정거리 등 모든 면에서 탁월한 성능을 가진 최고의 함포이다. 에너지 소모도 상당히 적으며 적 편대와의 전투에서도 쉽게 승리를 거둘 수 있다. 돈이 있다면 이 함포를 탑재하는 것이 가장 현명한 선택일 것이다. 가격은 20,000이니까… 주머니 톡톡 털어서 사야될껄!

이오닉 플러스 캐넌
(ionic plus cannon)

포타 속도가 가장 빠르고 에너지 소모도 적다. 만약 센츄리온급의 전함을 가지고 있다면 태키안과 이오닉 함포를 배합해서 사용할 것을 권한다! 정말로 이상적인 무장이 될 수 있을 것이다. 가격은 40,000냥이다.

플라즈마 건(plasma gun)

최고의 파괴력을 자랑하지만 연사속도와 사정거리가 느리고 짧기 때문에 전투기용 함포라기보다는 대 전함용 함포로써 적당하다. 보통 갤럭시급의 전함은 4번 정도 적중되면 그대로 격추된다. 그래서 가격은 80,000이다!

미사일 런처
(missile launch-er)

미사일 발사기로써 한기에 10개의 미사일을 실을 수 있으며 센츄리온급의 전함에는 두기를 실어 막강한 화력을 제공한다. 가격은 10,000이다.

터피도우 런처
(torpedo laun-cher)

어뢰 발사기로써 전함을 상대할 때 쓰이며 가격은 2,000밖에 되지 않는다.

프로톤 터피도우
(proton torp-edo)

제일 싼 가격의 장비이다. 15의 가격이며 명중률도 낮고 속도도 느려서 그리 쓸만한 무기가 못된다.

다트 DF 미사일
(dart DF mi-ssile)

직선으로만 날아가는 미사일로써 적 유도 기능이 없다. 그러나 파괴력이 우수하기 때문에 대 전함용으로 권장하고 싶다. 가격은 20이다.

자블린 HS 미사일
(javelin HS missile)

적의 엔진의 열을 감지하여 유도되는 미사일이다. 가격은 35이다.

스피큘럼 IR 미사일
(spiculum IR missile)

영상 추적 장치를 장비한 미사일로써 명중률이 대단히 우수하다. 가격은 75이다.

필럼 FF 미사일
(pilum FF mi-ssile)

가격 100의 미사일로써 적 전함 특유의 주파수를 추적하여 공격하므로 명중률이 높고 파괴력도 강하다. 돈의 여유가 생기면 이 미사일을 쓰도록 하자.

실드 제너레이터
(shield ge-nerator)

방어막 생성기로써 레벨 5까지 있으며 타고 있는 우주선에 따라 방어막 생성기의 탑재에 제한이 생긴다. 참고로 레벨이 높은 것일 수록 에너지 소모가 크며 가격은 10,000, 30,000, 50,000, 100,000, 150,000으로 가격이 높을수록 방어력이 좋음을 뜻한다.

엔진 업 그레이드
(engine up-grade)

10,000, 30,000, 60,000, 100,000, 150,000 등의 가격이 있으며 엔진의 증가는 전투기의 속도에 비례한다. 반드시 숙지할 것은 윙코멘더 2와는 달리 모든 함포와 에너지등을 이 엔진에서 콘트롤하기 때문에 엔진의 업 그레이드가 된 후에야 무기를 골라야 한다는 것이다. 만약 무기가 먼저 업 그레이드 된다면 엔진에서 견디질 못한다. 즉, 이것은 연사속도와도 관계가 있는 것이다.

애프터 버너(after burner)

윙코멘더에서 키보드 tab 키를 누르면 앞으로 고속 질주 하는 것과 같은 이치이다. 엔진의 속도가 2배 이상 올라가며 엔진이 물론 우수해야 한다. 가격은 3000.

터릿(turret)

10,000 정도의 가격으로 뒷부분이나 윗부분에 장착하는 이동 포대이다. 후미에 장착할 때는 움직이지 않지만 갤럭시의 경우에는 이동하면서 사격이 가능하다.

이 포대를 장착해야만 트랙터 빔과 본체에 미사일 발사 장치를 하나 더 달 수 있다.

플라스틱 아머
(plasteel armor)

처음에 장비한 장갑판인데 방어력이 그리 우수한 편이 아니다. 1,000 정도의 가격이면 무난히 살 수 있다.

텅스텐 아머(tungsten armor)

적으로부터의 피해를 어느 정도 줄여준다. 게임을 진행하다 보면 아머의 증강에 좀 소홀할 수도 있는데 신경을 쓰도록 하자. 가격은 1,500이다.

트랙터 빔(tractor beam)

우주에서 떠다니는 부유물을 잡아당겨 전함에 적재하는 역할을 한다. 돈이 궁할 때 공격한 적의 화물을 끌어당겨 팔면 이윤을 남길 수 있다. 가격은 7,500이다.

점프 드라이브(jump drive)

항성간을 이동할 때 필수품으로써 nav 지역의 푸른 가스 부분에서 j를 누르면 조작 가능하다. 가격은 10,000이다.

리페어 드로이드(repair droid)

돈의 여유가 생기면 1순위로 구입해야 한다. 적과의 전투에서 입은 데미지를 우주 공간에 떠다니면서 천천히 수리할 수 있는 편리한 장치이다. 가격은 30,000이다.

ecm 패키지(ecm package)

미사일 교란장치로써 날아오는 적의 미사일을 교란시켜 무용지물로 만든다. ecm 포트의 수가 높을 수록 확실한 효과를 볼 수 있는데 100%의 회피를 가능하게 해주는 것이 아니고 맞을 확률만을 줄여주는 것이다. 레벨은 3까지 있으며 가격은 5,000, 15,000, 30,000 정도이다.

카고 익스펜션 (cargo expans-ion)

현재 화물칸의 적재량을 개조시켜 2배 정도 늘려준다. 그러나 센츄리온만은 개조가 불가능하다.

지도와 레이다

지도는 우주선을 고치는 곳에서 살 수 있으며 돈이 모이면 부분 지도를 사는 것보다 전체 지도를 사도록 하자.

레이다는 hunter aw inf가 제일 우수하며 점점 레벨을 높여서 B.S. Omni 수준을 장비하는 것이 좋다.

part 1 광활한 우주의 바다

처음에 게임이 시작되면 자신의 이름을 넣고 call sign을 등록한다.

등록 후 당신은 초라한 우주선 한척으로 모든 것을 시작해야만 한다. 일단 미션 컴퓨터를 이용하여 몇가지의 임무를 받는다.

한번에 3번 정도의 미션을 할 수 있다. 주의해야 할 점은 미션 컴퓨터나 베이스 기지의 이층의 상인 조합이나 용병조합에서 받는 미션은 단지 당신 우주선의 버전 업을 위한 것이지 본 게임의 목적이 아니라는 것이다.

조합은 상인과 용병들이 운영하는 곳인데 가입비를 내면 거기에서 할당해 주는 임무를 해결하고 돈을 벌 수 있다. 위험천만한 여정 속에서 오로지 당신 우주선의 버전 업과 짜릿한 대모험을 위하여 부지런히 벌어야만 하는 것이다.

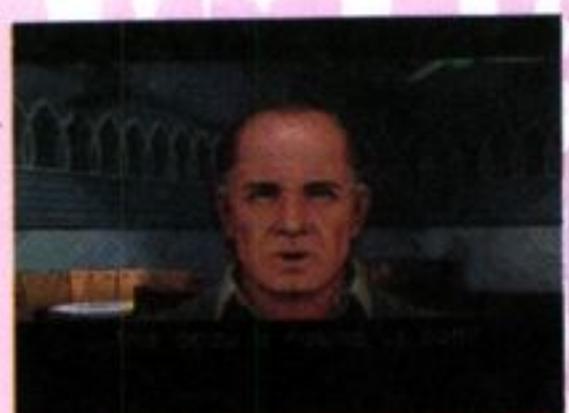
자! 우주선도 새것으로 바꾸고 강력한 무기들을 구입했다면 이제 끝없이 펼쳐진 대우주로 나가도록 하자!!

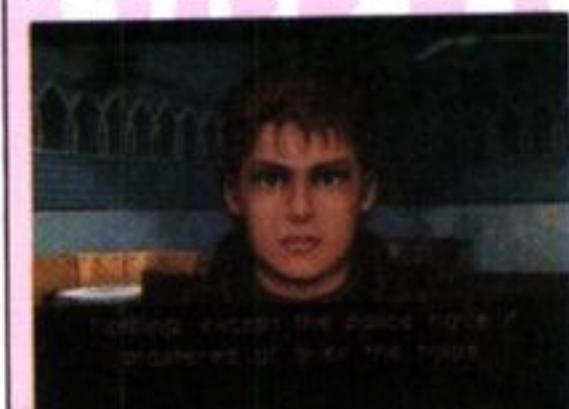
주의 사항 : 본 미션이 아닌 조합이나 미션 PC로 받는 미션들은 자신의 항해 지도로 갈 수 있는 곳에서만 해야 한다.

전체 항해 지도

어느 정도의 전투기가 갖추어졌으면 이제 뉴 디트로이트(new detroit)로 간다.

그곳의 술집으로 가서 대머리 샌드벌이라는 남자와 대화를 하면 당신에게 임무를 주면서 어떤 벽돌을 보여주는데 고대인의 상형문자 같은 형상을 하고 있는데, 그는 거의 애원하다시피 그것을 가지고 도망가달라고 신신당부한다.

그의 첫번째 임무는 뉴 캐슬의 리버풀 기지로 물건을 운반하는 일이다. 리버풀 기지에 도착하자마자 임무는 끝나며 돈은 자동으로 입금된다. 다시 디트로이트로 가보면 중년 남자 대신 한 여인이 앉아있다. 테이라라는 이 여자는 샌드벌은 살해

당했으니 자신과 거래할 것을 요구한다.

물론 거래를 거절하면 더 이상의 게임 진행은 기대하지 마라. 그녀와 거래가 성립되면 다시 임무가 시작되는데 첫번째 임무는 팬턴 빌의 해적 기지로의 물건 운반이다. 그 해적 기지에는 주위에 운석이 상당히 많은데 속도를 250노트 이하로 해놓고 서서히 접근하자. 두번째 임무는 트레이(tray) 시스템의 헥토(hector) 기지로 물건을 수송하는 일인데… 여기서 부터 문제가 터지기 시작한다.

공략 포인트-항성간의 점프는 n을 눌러 지도의 푸른색 가스층이 있는 곳에서 이루어 지는데 거기서 j를 누르면 하이퍼 드라이브를 할 수 있다.

하이퍼 드라이브를 하려면 당신의 모니터로 밀타(milta)들이 적재물 검사를 한다. 이자들은 각 광산 기지내의 자위군으로서 자체 방어와 밀반입품 제거 등을 담당하는 사람들이다. 테이라가 부탁하는 물건들은 대부분

밀반입품으로 밀타들이 당신에게 맹공격을 한다.

그들과 싸우지는 말고 tab 키를 눌러 목적지까지 달려가야 한다. 만약 그들과 대적해서 우주의 먼지로 만들어 버렸다면, 그들은 대부분 당신을 기억하고 있다가 하이퍼 드라이브할 때 당신을 해적이라 부르며 공격하게 된다.

임무를 마치고 다시 해적기지로 돌아오면 마지막 임무가 주어지는데 제일 불꽃튀는 미션으로서는 암석이 떠다니는 해적 베이스에서 자신을 뉴 콘스탄티노플로 데려가 달라는 것이다.

기지에서 그녀를 데리고 나오면 해적 보스 리오디안이 친근한 목소리로 자기를 좀 보자고 한다.

유혹에 속지 말고 tab 키를 꽉! 눌러 앞으로 돌진한다. 주의할 것은 암석 지대이므로 그의 대화는 일정하다. 일정한 대화의 패스가 지나면 공격이 시작되는데 그가 탄 우주선은 최강의 우주선 센츄리온이다. 그와 단독으로 상대한다는 것은 아무래도 불리하니까 그의 대화가 끝나기 전에 암석 지대를 벗어나야 한다.

정 싸우고 싶은 사람은 당신의 우주선이 센츄리온 급일 때 싸워보기 바란다. 자! 그 지역에서 한시라도 빨리 벗어나서 그녀와 약속한 뉴 콘스탄티노플로 가기 바란다.

그녀를 만나러 GO!

part 2 콘스탄티노플

사치와 향락의 도시 콘스탄티노플은 고도로 발전된 도시이다. 일단 곧바로 가면 희끗한 백발에 덩치 큰 부하를 데리고 있는 중년의 신사를 볼 수 있다.

그자는 콘스탄티노플을 장악하고 있는 범죄 조직의 보스인데 자기의 조카를 찾아달라는 등의 몇가지 임무를 부여해 준다. 그와 계약을 맺고 임무에 들어가자. 그자와의 대화를 통해 유물에 대한 정보를 얻을 수 있는데 옥스포드 행성계에 있는 컴퓨터로 조사해 보면 이 유물에 대해 알 수 있다고 말해 줄 것이다.

첫번째 임무는 시리그라는 사람한테 메시지를 전달해 주는 것이다.

그런데 이놈은 전할 이야기들을 다 전해주면 갑자기 당신을 공격하는데 뉴 디트로이트에서 쌓은 비법(?)으로 우주 먼지를 만들어 주자.

2번째 임무는 리컬러로의 물자 운송이다. 운석이 상당히 많고 리트로라고 하는 반조합 단체의 공격도 있는데 싸우기 힘들거든 교전은 피하고 tab 키를 눌러 목적지까지 단숨에 날아가 버리자!

마지막 미션은 어떤 행성에서 자기의 조직원을 만나라는 임무인데 그렇지 않다. 전에 카페에서 본 그 어스퀘이크가 당신을 조롱하듯이 '널 죽여버릴테다!'하며 꼴에 카운트 다운까지 한다.

그가 타는 비행기는 해적들이 타는 경량급 전투기이므로 그들에게 당신의 뜨거운 불맛을 보여주자. 다시 보스가 있는 곳으로 가면 그 술집의 주인은 자기 여자와 함께 여행을 갔다고 말해준다…

part 3 학문의 전당 옥스포드

행성내의 거의 모든 명문 대학이 집결해 있는 이곳은 지식의 산실이라고 말할 수 있는 곳이다.

일단 유물에 대해 알기 위해선 이곳의 도서관을 이용해야 하는데 콧수염 달린 도서관장이 당신의 앞을 막는다. 어쩔 수 없이 그가 내주는 미션을 받아 어려운 임무를 다시 수행하여야만 한다.

「스코」에서도 나왔던 바 있는 방식으로 게임의 엔딩을 위해선 반드시 받아들여야 한다. 대부분의 임무가 수송함 보호인데 첫번째 임무는 테트라는 자의 수송함을 보호하는 일이다. 그를 보호하며 옥스포드로 호위해서 가다가 가까워지면 갑자기 레트로가 나타나 사냥 시간이라며 테트의 전함을 공격해 온다.

그들이 나타나면 미사일로 빠른 시간내에 제거해야 하는데 테트의 전함은 굉장히 우물쩡거리며 오는 총알을 다 맞아기 때문에(?) 보는 이를 답답하게 한다.

레트로가 타는 우주선은 대부분 내구성이 약한 것들이므로 센츄리온을 조종하는 필자의 경우, 인내심이 적어 하는 수 없이 새로운 전법을 만들었다. 여러분들이 만약 미션의 내용을 충분히 수행하고 돈을 차곡 차곡 모았다면 이 미션 정도라면 센츄리온을 타고 있었을 것이다.

센츄리온은 상당히 견고한 전투선으로써 주위의 실드 바리아 그 자체가 무기 이다.

가끔 적기들과 육박전을 펼치다 보면 해적함이 당신의 전함과 가까워지면서 '지지지~'하는 소리를 들어보았을 것이다. 그리고 e를 눌러 상대방 적기의 데미지를 보면 급속하게 줄어들고 있는 것을 알 수 있을 것이다. 전투의 요령은 가까이 접근해서 적기와 그대로 충돌하는 것인데 적기는 대부분 격추가 된다.

미사일은 한번에 두기씩 발사가 가능하므로 얼른 쏘아서 적들을 격추시키고 최대한 테트와 거리를 떨어 놓도록 한다.

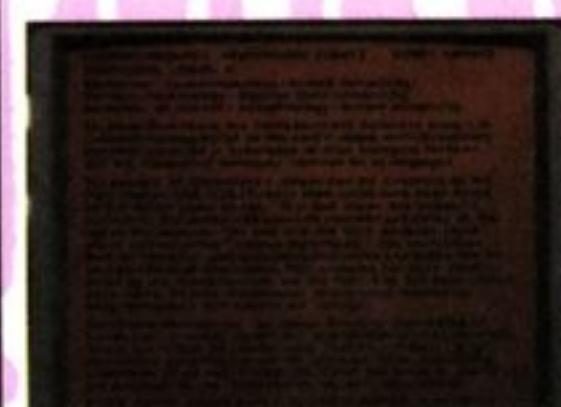
테트가 무사히 귀환했으면 당신도 다음 임무를 받기위해 그를 찾아가라.

두번째 임무는 해적의 수송함 격파이다. nav 3이나 nav 1 지역에 숨어있는데 문제는 그 해적의 수송함을 발견하자 마자 격추시켜야 한다는 점이다.

적들이 빠른 속도로 지원해 주기 때문에 수송함을 격추시키면 재빨리 옥스포드로 돌아 가도록 하자.

적의 수송함은 갤럭시인데 그 함만 격추시키면 된다. 구태여 다른 해적들과 상대하지 말고 애프터 버너를 켜서 곧장 내달려야 한다는 말이다. 마지막 미션은 수송함의 보호이다. 그들은 수송선만을 노리며 공격하는데 그들이 수송함에 접근하면 터보를 켜서 그들과 충돌할 듯 가까이 붙어 거리를 띄어 놓고 관심을 당신에게 끌도록 하라.

그들을 격추시키고 나서 옥스포드로 돌아가자. 이 미션이 끝나게 되면 도서관장은 당신의 출입을 허락하게 되며 그 벽돌에 대한 것을 조사할 수 있게 된다.

조사를 해보면 이것은 벽돌이 아니라 고대 유물이며, 고대 스틸텍 문명의 것이라는 것을 알게 된다.

그리고 이 유물에 대해 아는 사람은 팰란에 있는 몽크하우스 박사가 조사했다는 것을 알 수 있을 것이다. 자, 그럼 팰란 행성계로 가보도록 하자!

part 4 몽크 박사와 스틸텍 문명

팰란 행성계로 가는 도중 헌터와 해적들에게 공격을 받을 것이다. tab 키를 눌러 애프터 버너로 그들을 따돌리자. 팰란에 도착해서 술집으로 가보면 그 박사를 만날 수 있다.

그러나 그는 당신을 외면하며 자신의 신용을 얻고 싶으면 바스라의 린을 만나 그녀를 도우라고 말해준다.

치솟아 오르는 분노를 꾸욱~ 참고 바스라로 가면 린을 만날 수 있다. 그녀는 팰란 행성계의 론델이라는 조직의 일원으로 적대 세력인 브론트라는 조직과 전쟁중이라고 말해주며 당신에게 조직에 가입할 것을 권유한다.

어쩔 수 없이 가입을 하고 그녀가 주는 미션을 받아 해결을 해야 한다. 미션들은 브론트의 헌터들을 없애는 것이다. 그들은 예전에 싸웠던 레트로나 해적들과는 거의 비교도 안될 정도로 출중한 조종술을 가지고 있으며 대부분 편대를 이루어 다니는데 굉장히 강하다.

그들이 타는 전투기는 데몬이라는 갤럭시 급의 전투함으로 방어막이 보통 갤럭시 급보다 강력해서 공격하기가 무척 난해하다. 죽을힘을 다해서 그들을

처치하고 나면 박사에게로 날아가자.

박사는 주인공에게 바스라로 데려가 달라고 한다. 시덥지 않지만 목표를 위해 수궁을 하고 그를 태우고 바스라로 가자. 그런데 이때부터 대형사고가 터지는데 윙코멘더 I부터 당신을 분노케한 고양이 종족 킬라치 비행편대가 당신을 막아서는 것이다! 그들은 당신이 가지고 있는 유물에 관심이 있고, 스틸텍 문명에 대해서도 마찬가지라는 것을 알 수 있을 것이다.

그들의 숫자를 보자. 당신이 아무리 2차 대전 당시 미국의 에이스 그레고리 페피 보잉턴이라 할지라도 혼자 17기를 상대로 싸울순 없을 것이다. 필자는 인내심이 적어 키보드를 내던지며 대항했다가 우주의 먼지가 된 쓰라린 기억이 있다. 그런 실수를 없애기 위해 tab 키를 눌러 목적지인 바스라까지 쾌속 질주를 하기 바란다.

그들은 인공 지능도 굉장히 높아서 도주할 때 그들 전투함의 애프터 버너를 기체 후부의 튜렛으로 견제하면서 비행해야 할 것이다.

바스라에 무사히 도착해서 술집으로 가면 그는 당신에게 그

유물에 대해 자세한 내용을 알려준다. 스틸텍 문명은 지구의 문명보다 수세기나 앞선 고도의 문명 국가였으며 호전적인 전투 민족이었다. 그 국가는 대전쟁을 치루면서 은하계 전체를 통일했으며 많은 식민지를 거느리게 되었다. 그러나, 무기의 발달과 끝없는 과학의 발전은 그들에게 또 하나의 전쟁을 겪게 했으며 결국 그들은 하루 아침에 멸망을 하게된다. 당신이 가지고 있는 유물은 그 문명의 일부이며 그 사실을 기록한 벽화 중의 하나인 것이다. 그와 동시에, 지도라고 말해주면서 두 유물을 맞추어 보니 완벽한 지도가 되는 것이 아닌가!

박사는 지도에 폐허가 된 스틸텍 문명이 남아 있을거라고 하지만 주인공은 웃기지 말라며 자기는 안믿는다고 한다. 하지만 박사의 말을 신중히 들은 후 리게넌이라는 행성으로 하이퍼 드라이브를 하자. 도착하자 마자 느낀 것은 무척 썰렁하다는 느낌일 것이다.

그 지역은 인간이 개척한 우주의 마지막 부분으로 그곳에서는 다른 우주의 세계로 가보려 하는 개척자들로 붐비는 곳이기도 하다. 도착했으면 빨리 술집으로 가자. 술집 안에는 박사의 말대로 타린이라는 여자가 있을 것이다. 그 여자 또한 개척자들 중의 하나이며 새로운 우주항로를 위한 지도 제작을 원하고 있다.

델타, 감마, 델타 프레임 등의 3군데의 지도를 원하고 있는데 그녀의 요구대로 지도를 그려 나가자.

델타 프레임 지점에서 지도를 그리다 보면 낡은 우주선을 발견하게 되는데 그것이 바로 스틸텍 문명의 고대 우주선이다. 그 우주선의 잔해를 잘 살펴보면 기관포가 보이는데 후부에 장착된 트랙터 빔을 이용하여 그것을 얻을 수 있다. 그리고 귀환해서 타린에게 오면 몇가지 정보와 칭찬을 받게 된다.

또 그녀의 말대로 페리 항성으로 가면 해군기지가 있을 것이다. 제독을 만나 보면 괴우주선 드론이 나타나 해군 우주선을 공격한다는 말을 들을 수 있을 것이다. 제독은 당신을 임시로 고용해서 당신에게 임무를 주는데 블랙 탕가라는 곳에서 자기 함대와 합친 후 드론을 박살내라는 임무이다.

블랙 탕가로 가서 그 함대와 함께 드론을 공격하자. 당신이 가진 그 기관포는 막강한 스틸텍 종족의 것으로 상당한 위력을 가진 함포이므로 쉽게 적을 물리칠 수 있을 것이다. 적의 함포는 상당히 막강하며 속력도 빨라서 조준하기가 힘들지만 여기까지 게임을 진행했다면 쉽게 격침시킬 수 있는 기술을 터득했을 것이다. 드론을 격추시킨 후, 제독에게 돌아가면 훌륭히 임무를 완수했다며 당신에게 온갖 찬사를 침이 튀기도록 해댈 것이다.

생존을 위하여, 그리고 영광을 위하여!

1 전투의 기법

전투시 적기를 쉽게 격추시킬 수 있는 방법은 조종술에 달려있지만 요령은 바로 적의 배후를 뒤쫓는 것이다. 그리고나서 엔진 부분에다 정확히 타키온 4연장 포로 5발을 적중시키면 탈론 급의 우주선은 간단히 격침된다.

처음에 나오는 우주선들은 그리 강하지 않지만 탈론 개조형은(하얀색) 속도가 무척 빨라서 미사일을 따돌릴 정도이다. 대부대와 교전시에는 tab 키를 유용히 써야 하는데 그들이 합동으로 사격을 하면서 접근할 경우, 같이 응사하면서 마치 충돌을 할 듯이 돌진을 감행하면 적기는 십중팔구 당신을 비켜나간다. 어떤 것은 미처 피하지 못해 그냥 부딪쳐 버리는 경우가 있는데, 당신의 전투함이 센츄리온이라면 절대 걱정할 필요는 없다. 물론 나중에 데미지를 입겠지만 터보를 써서 그들과의 거리를 띄어 놓은 후 리페어 드로이드가 어느 정도 수리를 시켜 놓으면 다시 전장으로 가서 싸우면 된다. 적군 대부대가 만약 갤럭시 급이라면 육박전은 삼가하기 바란다. 갤럭시는 함자체가 상당히 견고하고 무장도 우수하기 때문에 탈론처럼 상대해서는 안된다. 대신 함의 윗부분이나 아래 부분을 공격하면 쉽게 무너진다.

2 임무중에 쉬지말라!

임무중에 절대로 다른 베이스 기지에 착륙하지 마라. 미션 도중에라도 착륙을 하게 되면 미션 등록이 취소되기 때문이다. 한마디로 죽을지언정 쉬는 법은 없으며 끝까지 임무를 끝마치라는 말이다.

3 무장 장비

무장을 장비할 때는 센츄리온의 경우, 4개의 포문을 가지고 있으므로 함포를 4개까지 적재할 수 있는데, 제일 이상적인 함포의 배열은 타키온 2개, 메슨 드라이버 2개로 배치 하는 것이 좋다.

타키온과 메슨을 두개씩 장착하고 쏜다면 에너지가 빨리 복구되며 둘 다 연사 속도가 매우 우수하기 때문에 유용성이 높다. 미사일 런처는 두기씩 달고 나가야 하고 펄럼 FF 미사일을 꼭 사두기 바란다.

그러나 최고의 명중률도 잠시뿐, 후반에서는 미사일의 용도가 거의 40%로 줄어 든다.

오직 실력으로 클리어 하는 방법 이외에는…

4 엔진 업 그레이드

자칫 소홀할 수도 있겠지만 업 그레이드를 하다 보면 돈이 많이 지출되는 것이 제일 좋은 것인줄 알고 사는 경우가 종종 있을 것이다. 만약 당신의 엔진이 레벨 1인데 비싼 플라즈마 캐논을 샀다고 한다면…

플라즈마 건은 사정거리는 짧지만 파괴력은 우수하다. 그러나 막상 우주에서 적의 전투기 편대를 만나면 상당히 난감할 것이다.

플라즈마 건은 레벨이 1인 상태에서 한번 발사에 에너지 전체 칸이 소비되기 때문에 복구할 때까지는 방어조차 못하고 적기에게 그대로 노출이 되고 말기 때문이다.

무기 선별에 각별히 신경을 쓰도록 하자.

5 윙 씨리즈의 골칫거리… 운석지대

운석지대는 사람을 미치게 만드는 곳이다. 필자도 델타 지역 지도 그리기 미션에서 운석지대를 지나다가 하필이면 그때 해적들을 만나 손도 못쓰고 격추 당했던 기억이 있다.

운석지역을 지날 때는 미리 적이 있나없나를 잘 살피고 어쩔 수 없이 적과의 전투가 시작됐을 경우에는 미사일을 아끼지 말고 마구 쏘면서 최대한 적에게 접근해야 한다.

물론 적기도 당신과 같이 속도를 줄이며 비행하는 것은 마찬가지이기 때문에 당신과 그들도 동등한 상황이다. 틀리다면 적의 수가 더 많다는 것 이외에는 없다.

탈론 급은 미사일 두대를 같은 곳에 맞으면 정확히 격추가 된다. 격추 확률이 제일 좋은 때는 적 뒤에서 쐈을 때이며 물론 방향은 적기의 꽁무니를 보고 있어야 한다.

6 착륙

윙 씨리즈와 비슷하며 베이스 기지에 계속 접근하면 된다.

7 밀리타(milita), 콘피드(confed), 헌터(hunter)

밀리타, 콘피드는 광산기지나 행성내에서 자체적으로 조성한 군대인데 그들이 하는 일은 해적 소탕, 수배자 검거, 밀반입품 검색및 밀반입자 제거 등이 목적이다.

이 게임이 참으로 재미있는 이유는 사람이 다 그렇겠지만 게임의 내용을 역으로 거슬리고 싶어하는 것일게다. 만약에 이유없이 상인들을 공격해서 거기서 나오는 물품들을 뺏어 팔고 다녔다면 밀리타와 콘피드는 당신만 보면 공격을 한다. 재미삼아 그들과 싸우는 것도 좋지만 나중에 가면 상당한 골칫거리다.

미션 지역을 이동할 때 하이퍼 드라이브를 하다 보면 푸른 가스층에서 밀반입품을 검사하는 밀리타들이 보자 마자 공격을 감행하기 때문에 임무를 완료하는데 걸림돌이 되는 것이다.

그냥 얌전하게 그들을 보면 좋은 말만 해주고 돌아오도록 하자. 헌터들은 당신과 같은 사람이나 주로 현상범을 쫓는 사람들이다.

분석을 마치며…

이것은 최고이다! 오리진 게임 사상 「스트라이크 코멘더」 이후 또하나 역사에 남을 신기원을 이룩한 명작이다. 처음에 이 게임의 용량을 보고 조금은 실망을 했다. 「스코」 이후 다른 시뮬레이션은 거들떠 보지도 않았던 차에 겨우 16메가의 빈약한 용량으로 스코의 아성을 깰 수 있을까 하는 의구심도 들었지만 역시 오리진은 오리진이었다!

스피치를 깔 경우 스코보다 더 세심한 설정을 엿볼 수 있었고 게임의 음악도 상당히 좋았다.

아쉽다면 스코를 보면 적 조종사의 모습이 보일 정도로 세심한 그래픽을 제공했었는데 프라이버티어에서는 그저… 그랬다. 그러나 치밀하고도 정확하게 계산된 시나리오와 엔딩을 위해 배려를 해주는 난이도 설정등, 모든 것이 맘에 들었던 게임이었다.

TG-100 미디에서 흘러나오는 음악은 거히 환상적이였으며 나오는 효과음의 세밀함도 우수했다.

날씨가 차가워 지는 이때에 오리진의 명작을 즐기며 새해를 시작하면 좋지 않을까 하는 생각이 든다…

IBM-PC 집중공략

레벨 어설트

– 저항군의 반격 –

IBM PC							
	국내 발매일	발매중	장르	슈팅	화면외국어 수준	영어 중
	제작사	루카스아츠	용량	CD–120M	대상 연령	중학생 이상
	발매원	소프트네트				
	국내 발매가	48,000원	기타		게임 난이도	AB© DEF

**영화와 게임 전분야에 걸쳐 불후의 명작으로 손꼽히는 「스타워즈」가 CD-ROM으로 버전 업되어 등장했다!
300메가 바이트의 환상 액션의 도가니 속에서 최후의 은하 연합군 요새 「타투인」을 사수하는 것이 그대의 임무이다! 사정거리 안에 확보된 괴물로봇 워커를 향해 필살의 광자포를 날려버리자!!**

STAR WARS

REBEL ASSAULT

저항군 드디어 일어서다!

아주 오래 전 머나먼 옛날… 은하계에서 일어난 이야기…… 내란의 시기였다. 반란군의 전함은 전우주를 강권으로 통치하는 다스베이더 지휘하의 악한 은하 제국을 상대로 첫승리를 거두었다. 그러나 아직 제국을 물리치기에는 역부족이었다. 이러한 급박한 상황 속에서 많은 젊은이들이 은하계의 자유를 회복하는데 도움이 되고자 반란군에 합류하는데…

저항군에 참가하기 위하여…

이 게임은 인스톨 과정이 필요 없다. 단지 CD-ROM 드라이브로 가서 「REBEL」이라고 입력하자. 우선 환경을 설정을 해줘야 하는데, 자신이 가지고 있는 사운드 카드와 마우스, 조이스틱에 대한 정보를 설정해 준다.

캐릭터 소개

루키원

이 게임의 주인공은 바로 당신이다! 타투인 혹성의 농부로, 제국을 물리치는데 도움이 되고자 반란군에 들어간다

루머린 중령

뛰어난 조종술을 가졌으며, 초보자들을 훈련시키는 일을 맡고 있다

제이크 파렐 중령

구공화국 때 제국군의 조종사였으나, 지금은 반란군에서 젊은 조종사들을 훈련시키고 있다. 매우 철두철미한 성품의 소유자

터랜드 핵 소령

모스 아이슬리 (Mos Eisely) 기지의 통신 책임자이다

매릭심스 대위

블루 편대의 편대장

털로우 해리스

반란군 조종사를 아버지로 두었다. 근본적으로는 뛰어난 조종사임에도 불구하고, 경험이 적어 집중력과 조종 능력이 부족하다

다스베이더

옛날 제다이 기사였지만 지금은 제국의 권력자로 공포의 대상이다. 반란군을 섬멸하기 위해 데드스타를 사용할 계획을 가지고 있다

루크 스카이워커

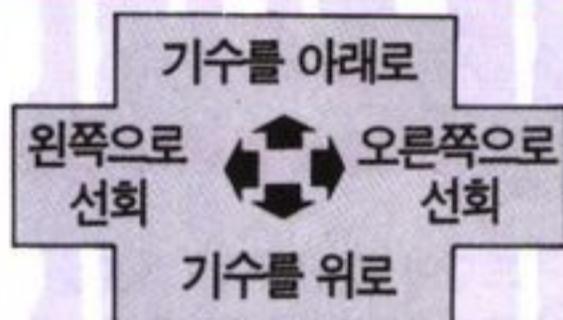
제다이 기사의 피를 계승한 최후의 인물이다. (게임에 직접 등장하지는 않음, 그런데 두번 그의 모습을 볼 수 있다)

레이아 공주

반란군 지도자. 남에게 지기 싫어하는 기질. 의지가 강하고 용감한 여성투사이다. (게임 중 두번 모습을 볼 수 있다)

컨트롤러 조작

이 게임에서 키보드는 소용이 없다. 믿을 수 있는 것은 오직 스틱뿐! (물론 마우스도 가능하다)

	기수를 아래로	
왼쪽으로 선회		오른쪽으로 선회
	기수를 위로	

저항군 출격하다!!

제 1장 비행연습

Chapter 1
Flight Training

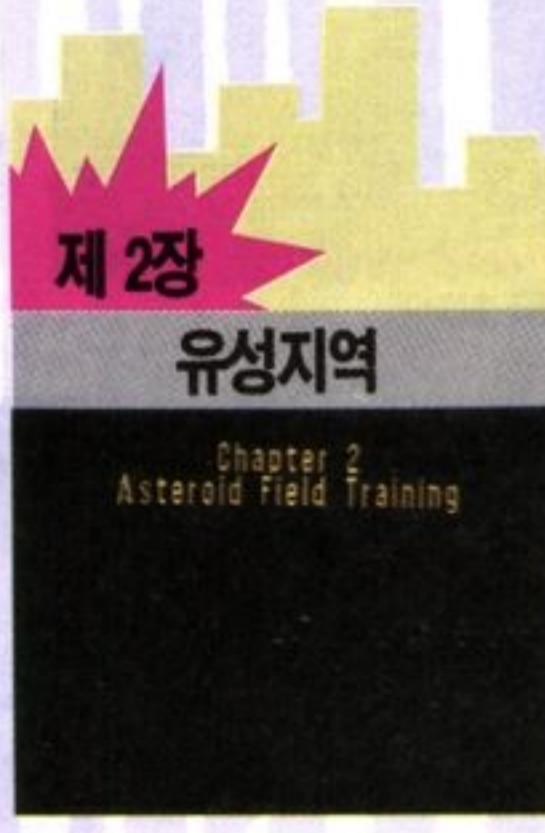
모스 아이슬리 (Mos Eisely) 기지에서 비행연습에 들어간다. 이 비행연습은 3자 비행의 화면 형식을 취하고 있는데, 이는 기체 이동의 모든 권한을 조종자가 가지고 있는 구성이다.

스틱을 조심조심 움직이는 것이 요령! 중간에 좌우로 갈리는 곳이 있는데, 이곳은 자기가 편한 곳을 택해서 가자.

계곡사이에서 양벽에 충돌하지 않도록 주의!

바닥에 있는 목표물을 맞추면 포인트가 된다

비행훈련 통과를 축하한다! 다음은 목표물 사격이다

이 과정이 끝나면, 목표물 폭격 훈련을 받을 수 있다. 목표물 폭격은 위에서 내려다 보는 3자 폭격 화면 형식을 취하고 있다. 조심스럽게 돌기둥 사이를 누비고 다니면서 목표물을 맞춰야 한다. 일정 수준 이하면 다시 훈련을 받아야 하므로 조심하자.

잠깐!

게임의 구성은 이렇다!

3자 비행 : 기체 뒤에서 조종
3자 폭격 : 기체 위에서 조종
본인 비행 : 기체 내부에서 조종
3자 사격 : 조종사 뒤에서 조종

제 2장 유성지역

드디어 우주로 나왔다. 제이크 파렐 중령의 뒤를 잘 따라서 유성지역을 헤쳐나가는 연습을 해야한다. 우주에서의 첫비행인데다가 코스 역시 쉽지만은 않다. 무수한 유성들 사이를 누비고 다니면서 목표물을 맞춰야 한다.

이 유성지역의 비행은 본인이 직접 코크피트에 앉아서 조종하는 본인 비행 화면 형식을 취하고 있는데, 이는 기존의 X-

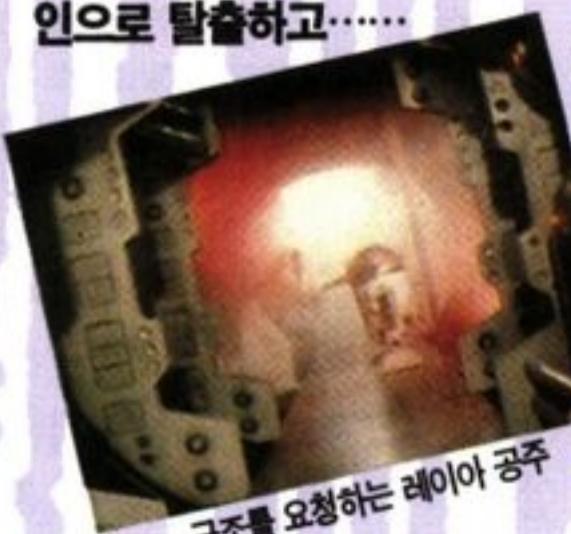
WING 시리즈와는 다른 조종법을 가지고 있는 것이다. 기존의 X-WING이 모든 조종 권한을 플레이어가 가지고 있다고 하면, 이 레벨 어설트는 어느 정도 정해진 길을 따라 기체가 움직이게 된다. 그런 기본적인 길에서 상, 하, 좌, 우로 조금씩 움직일 수 있는 것이다. 그리고 플레이어가 움직일 수 있는 것은 X자 모양의 조준선이다. 화면을 잘보면서 날아오는 유성들을 보고 기체를 반대쪽으로 움직여 피하면서, 목표물을 사격해야 한다.

제이크 파렐 중령을 따라서 유성지역을 통과해야 한다. 날아오는 유성들을 잘 피하면서 목표물을 사격하자

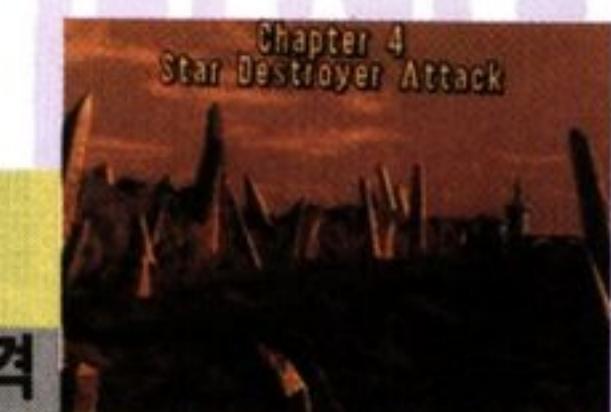
제 3장 플라넷 칼라도어

기본적인 비행연습이 끝났다. 이제는 루머린 중령에게 장애물 사이를 누비고 다니는 것을 배워야 한다. 루머린 중령의 뒤를 따라 장애물 사이를 잘 피해가야 한다. 1장에서는 좌우에만 신경을 써도 충분히 통과할 수 있었지만, 이번에는 상황이 틀리다. 좌우와 함께 고도에도 신경을 써야만 한다. 때로는 위로, 따로는 아래로 장애물을 통과해야만 한다. 앞에 날아가는 루머린 중령의 비행을 눈여겨 살펴보자!

장애물 사이를 누비고 다니는 법을 배워라!

반란군의 밀서를 가지고 가던 레이아 공주 일행이 제국군 전함 스타 디스트로이어호에 사로 잡혔다. 레이아 공주는 R2D2에 구조를 요청하는 메시지를 담는다. R2D2는 C3PO와 함께 타투인으로 탈출하고……

구조를 요청하는 레이아 공주

긴급 출동!

제 4장 스타 디스트로이어 공격

드디어 실전이다. 목표물은 제국군의 전함 스타 디스트로이어호이다. 우선 우측에서 접근해서 우측면을 따라 돌면서 수많은 포탑들을 공격하자. 그리고 함교 위의 실드 발생장치를 공격한다. 그 다음 좌측면을 따라가면서 또 포탑들을 공격해야만 한다.

좌, 우, 상부 공격 사이사이마다 날아오는 타이 파이터(Tie Fighter)들을 잘 요격해야만 한다. 어느 정도 포탑을 파괴하고, 상부의 2개의 실드 발생장치를 모두 파괴하고 나서, 마지막으로 양자 어뢰를 함교에 적중시켜야 한다.

스타 디트로이트호 옆의 포대들

함교 위에 붙어있는 실드 발생장치, 여간해서는 파괴되지 않는다

기습적으로 날아오는 타이파이터들과 싸워야 한다

모든 목표물들을 파괴하고 난 뒤 함교를 향해 양자어뢰를 쏠 수 있다

제 5장 타투인 공격

3대의 타이파이터를 모두 요격해야 한다

스타 디스트로이어호를 성공적으로 공격하고 나서 돌아오는 길에 모스 아이슬리 (Mos Eisely) 기지에서 구조요청이 들어온다. 타이파이터들이 기지 공격에 나선 것이다.

당신의 임무는 1장에서 익힌 길을 따라 날아가는 타이파이터들을 요격해야 하는 것이다. 3대의 타이파이터에 대한 요격이 끝나면, 지상에서 모스 아이슬리 기지로 진격중에 있는 AT S-T 워커들의 대부대를 공격해야 한다. 또한 공중에 떠있는 제국군 수송기 역시 격추시켜야만 한다.

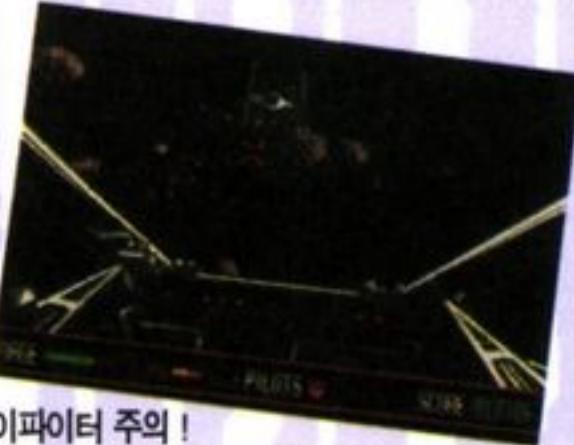
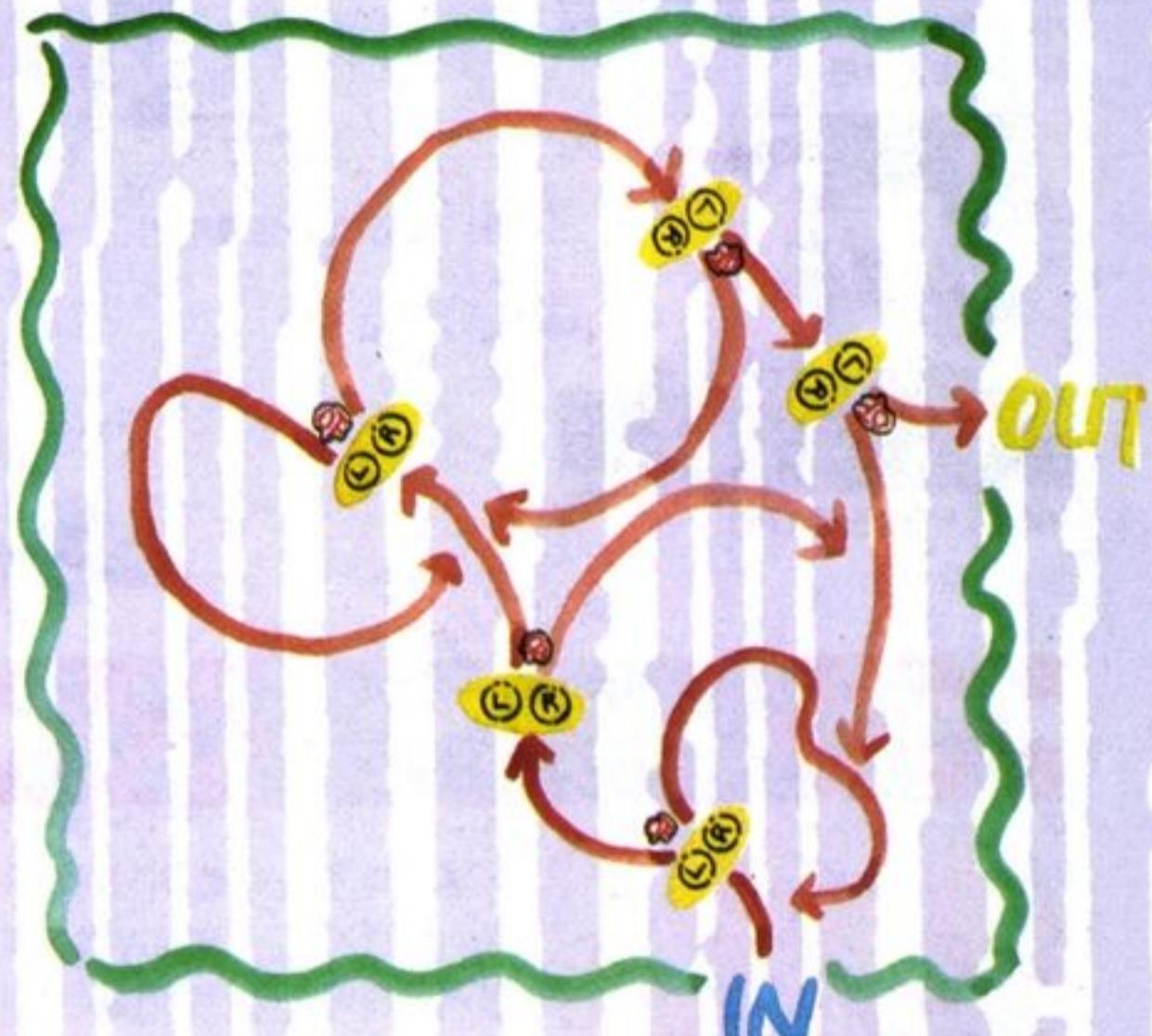
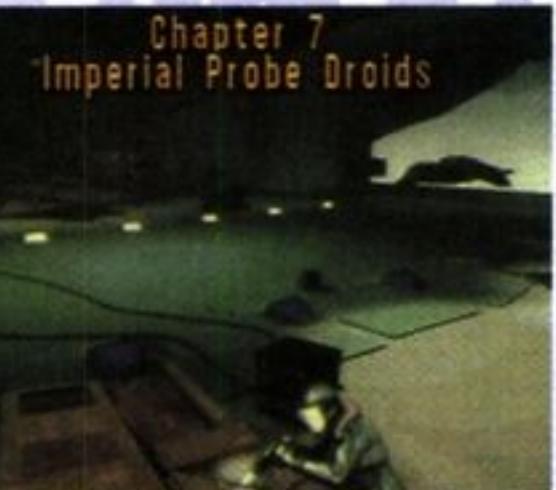
기지로 진격해 오는 제국군 AT ST 워커부대

AT ST 워커부대

제 6장 유성지역 추격

도망가는 타이파이터들을 따라 유성지역에서 추격전을 벌여야 한다. 2장에서 익힌 것처럼, 유성들을 잘 피하면서 곳곳에 숨어있다가 기습해오는 타이파이터들을 잘 요격해야한다.

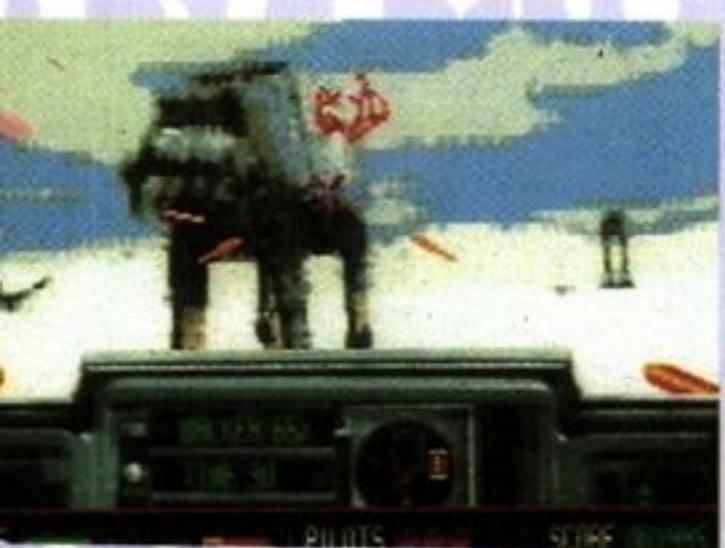
유성사이에 숨어있다 튀어나오는 타이파이터 주의 !

눈의 혹성에서 반란군의 활동이 있음을 발견한 다스베이더, 사령관은 그들을 잡는게 시간문제라고 한다. 그러나…

제 7장 제국군 정찰 드로이드 제거

제국군이 동맹군의 비밀기지를 찾기 위해 정찰 드로이드를 보낸다. 이에 감마기지에서는 루키 원에게 파괴할 것을 명령한다. 낙하한 제국군 정찰 드로이드들을 따라 동굴 속으로 들어간 루키 원은 곳곳에서 공격해오는 드로이드들을 파괴하며, 미로와 같은 동굴 속에서 출구를 찾아야 한다. (지도를 참조할 것)

좁은 동굴안에서 공격해오는 정찰 드로이드들을 파괴하면서 길을 찾아야만 한다

제 8장 제국군 워커 공격

얼음의 혹성에 동맹군이 있다는 것을 알아낸 제국군은 대형 워커머신을 동원해서 공격을 해온다. 이에 맞서 당신은 동료들과 함께 워커를 공격해야 한다. 화면상에 나타난 수치가 바로 워커의 장갑을 파괴한 정도를 보여 주는 것이다. 이것을 10% 이하로 떨어뜨릴 때까지 워커를 공격해야만 한다.

워커는 우선 하얀색으로 보이는데, 한번 공격하면 그 부위가 황토색으로 장갑이 떨어져 나가

기지를 향해 빔을 쏘는 워커머신과 그를 저지해 공격하는 루키 원

14%밖에 남지않은 워커 장갑

고 다음에 한번 더 공격하면 푸른색으로 된다. 모든 부위를 다 공격해 워커머신을 쓰러뜨리면 당신은 임무를 완수하는 것이다.

반란군을 공격하러 온 워커머신

잡았다!!

워커머신을 잡은 후 연료부족으로 불시착

감마기지에서 탈출성공!

드디어 X-WING 발견!

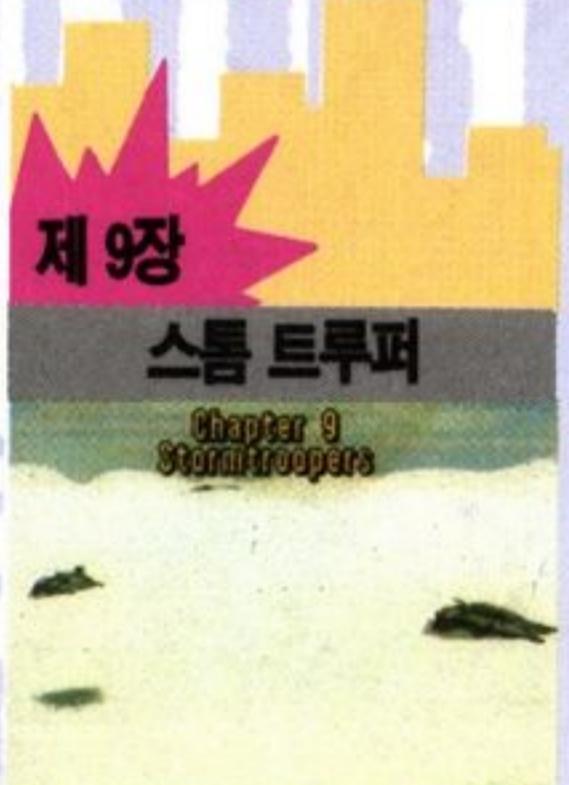
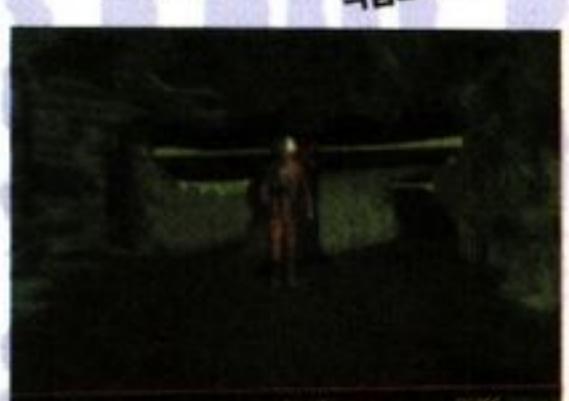
모든 반란군은 철수한다…그들을 위해서 수송선을 엄호해야만 하는데… 살아돌아온 루키 원을 반기는 대원들…

기지는 점령당하고…

제 9장 스톰 트루퍼

혼신의 힘을 다해 워커머신을 쓰러뜨렸지만, 연료부족으로 불시착해버렸다. 엎친데 덮친격으로 그 근처에 있던 감마기지도 점령당했다. 기지의 격납고까지 가서 X-WING을 타고 탈출해야만 한다.

이 스테이지는 3자 사격의 형식을 띄고 있어서 버튼이 2개 필요한데, 기본적으로 쓰던 기총사격 트리거 버튼은 권총 사격에 쓰인다.

그리고 그 외에 또하나의 트리거버튼은 루키 원을 좌우로 이동하는데 쓴다. 즉, 트리거 버튼을 누른 상태로 좌우로 움직이면, 루키 원이 좌우로 이동한다.

기지를 점령한 제국군과 싸우면서 격납고로!

갈림길에서는 선택이 중요!

잘못된 선택의 결과… 제국군에 둘러싸인 루키 원

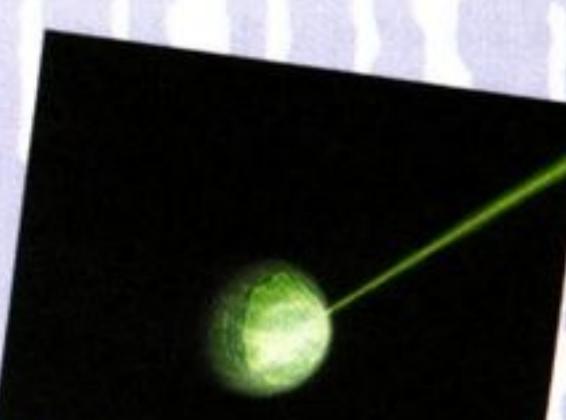
제 10장 수송기 보호

Chapter 10
Protect Rebel Transport

기지가 점령당한 후 모든 장비와 병력을 태우고 제국군의 포위망을 뚫고 탈출해야만 한다. 이에 수송선이 뜨게 되었고, 제국군이 공격해오지 못하는 하이퍼 스페이스 진입 전까지 호위가 필요하게 되었다. 당신은 X-WING으로 수송선이 하이퍼 스페이스에 진입할 때까지 보호해야만 한다. 타이 파이터가 수송선에 접근하지 못하도록 해야 하는 것이다.

타이 파이터가 수송기에 접근하지 못하게 모두 파괴해 버리자!

수송선은 하이퍼 스페이스로 진입!

말 안듣는 레이아 공주에게 화가난 다스베이더는 공주의 모성인 엘더란을 향해 데드스타의 주포를 발사한다… 이에 반란군들은 데드스타의 파괴를 계획하게 되고…

데드스타에서 발사된 주포에 맞은 레이아 공주의 모성 엘더란

제 11장 야빈(Yavin) 훈련

야빈 기지에서 당신은 새로운 훈련에 들어가야만 한다. 바로 제국군의 데드스타의 공격을 위해서 그와 비슷한 야빈 기지 근처의 계곡에서 목표물 사격 연습을 해야만 하는 것이다. 1장에서 연습한 것과 비슷한 요령으로 비행하되, 가능한한 모든 목표물을 맞추도록 해야만 한다. 일정 수량 이상을 맞추지 못하면 당신은 재훈련에 들어간다. 열심히 하도록!

여기서 잘할 수록 데드스타에서 편해진다. 계곡사이를 누비며 표적물을 모두 맞추자

반란군 조종사들이 데드스타에 대해 브리핑 받고 있다

데드스타 트렌치 공격을 위한 모의 훈련을 받기위해 야빈 기지를 떠나는 X-WING 편대

제 12장 타이파이터 공격

드디어 제국군 데드스타를 향해 출발했다. 당신은 데드스타의 사이에 버티고 방어선을 형성하고 있든 타이 파이터들과 멋진 도그 화이트(DOG FIGHT)를 벌여야 한다. 가능한한 모든 타이 파이터들을 공격하자. 또한 구조를 요청하는 동료를 도와 주어야만 하며, 중간에 아군기를 추격하는 타이 파이터를 요격하지 못하면 아군기가 격추당하고 만다. 그 경우 다시 도전해야 하므로 한발 한발 신중하게 발사해야만 한다. 데드스타에 접근하면 이번 임무는 완수된다.

타이 파이터들의 전투 방어선을 뚫고 데드스타로!!

데드스타와 스타 디스트로이어호

제 13장 데드스타 표면

드디어 목적지인 데드스타에 도착했다. 우선은 표면을 돌면서 수없이 많은 대공 포탑을 공격해야 하고, 목표물인 원자로 공격을 하기 위한 장소로 이동을 위해 표면을 타고 이동해야 한다.

이 화면은 3자 비행으로 2장에서 한 것과 비슷한 요령이다. 가능한한 많은 수의 포탑을 사격해서 맞춰야만 다음으로 갈 수 있다.

데드스타를 향해 돌격하는 저항군 편대

준비…

데드스타 표면의 수많은 포탑들

공격!!

제 14장 서피스 캐논

최종 목표물인 원자로를 향해 가는 마지막 관문인 서피스 캐논을 공격해야 한다. 우선 서피스 캐논 주변을 돌면서 실드를 공격하자. 그러나 주위로 날아오는 타이 파이터들도 만만하지 않으므로 주의해야만 한다. 실드를 제거한 후 캐논을 공격하자.

캐논 상공에서 공격해오는 타이 파이터들을 주의!

실드를 제거하면 서피드 캐논을 파괴할 수 있다

목표물 발견!

명심하라! 시간이 없다! 데드스타의 중앙부에 있는 원자로에서 나오는 열을 배출해 내는 닥트에 양자어뢰를 떨어뜨려 원자로를 폭파해야만 한다!!

"이번에는… 내가 졌다…" 다스베이더는 패배를 시인하고…

깨끗하게 패배를 시인한다…

제 15장 데드스타 트렌치

이제 당신은 최종 목표물인 원자로를 향해 날아가야 한다. 데드스타의 적도 부분을 가로지르고 있는 데드스타 트렌치를 따라 비행하면서, 원자로에서 나오는 열을 배출하기 위한 닥트에 양자어뢰를 쏘아 명중시켜야 한다. 중간에 전우 털로우 해리스를 잃는다. 그런데다가 루머린 중령 역시 기체 파손으로 대열을 이탈해 후방으로 빠진다. 그후, 매릭 심스대위가 양자어뢰를 닥트에 발사하는데 성공하지만, 빗나가는 바람에 첫번째 시도는 실패로 끝나고 만다.

제이크 파렐 중령이 합류하고, 다시 시도하게 된다. 첫번째 구역과는 달리 이번에는 실드를 부수면서 장애물을 피해 날아야만 한다. 충돌하지 않도록 주의하라! 필요에 따라서는 고도의 조절도 필요하다. 닥트는 2개가 있다. 닥트 앞에 도착하면, 당신의 무기는 양자어뢰로 자동 전환된다.

주의하라! 양자어뢰의 수는 제한되어 있기 때문에 정확하게 조준해서 쏴야만 한다. 당신이 가진 양자어뢰를 이 닥트를 향해 쏘아 명중하게 되면 데드스타는 폭발할 것이고, 실패하면 데드스타의 주포가 반란군이 집결되어 있는 야빈 기지와 그 별을 모두 날려버릴 것이다. 명심하라! 당신의 사격은 반란군 전체의 운명을 좌우하고 있다는 것을…

데드스타 트렌치 속의 수많은 대공포탑을 파괴하며 앞으로! 앞으로!

닥트는 두군데…
양자어뢰 수는 제한되어 있다.
"루키 원, 포스를 사용하거라"

데드스타 트렌치에 돌입하는 저항군 편대

그리고 엔딩…

모든 임무는 끝났다! 당신은 이제 저항군에서 영웅이 된 것이다. 야빈 기지로 귀환한 후 당신은 모든 장병이 지켜보는 가운데, 레이아 공주가 직접 하사하는 훈장을 받을 것이다.(물론 영화에서는 키스도 해준다)

저항군 최고의 영웅으로 추대되다!!

분석을 마치고 나서…

이 게임을 하고나서 받은 느낌은 단 두 글자 였다. 바로 「황당!」이라는 것이다. 깨고나니 너무도 아쉬웠다… 하지만! 마지막 부분에서 다스베이더가 한 말 "이번에는… 내가 졌다…"에서 다음에 다시 또 나타날 것을 기약하는 것을 보면… 이 레벨 어설트로만으로 끝날 것 같지 않고… 다음편이 무엇일까 무척 기대가 된다!

이제, PC에서도 플로피의 시대가 가고, 광디스크의 시대로 접어들었다는 느낌이다. 지금까지 볼 수 없었던 화려한 비주얼과 그래픽으로 무장된 속도감 넘치는 게임이 눈앞에 펼쳐진 것이었다.

이 「레벨 어설트 – 반란군의 을 보면서 국내에서도 가까운 시일내에 이처럼 자본력과 구성력을 갖춘 대작이 나오기를 바라는 마음이 더욱 간절해진다.

IBM－PC 퀴즈 대잔치

제군들! 겨울 방학은 잘들 보내고 있는가? 나는 전 우주의 지배자가 되기 위해 오늘도 열심히 은하계를 휩쓸고 다니는 철의 사나이 ○○○○○라네. 그래서 지구인을 비롯한 수많은 혹성인들은 나를 "우주의 무법자" 또는 "은하계의 미꾸라지", "나이 숫자만큼 벼락을 맞고 죽을 놈"이라고 부르며 미워하지!

흥! 어리석은 놈들… 그런다고 누가 눈썹하나 까딱할줄 알어?(사실, 나는 눈썹조차 없다!) 「레벨 어설트」의 악당 보스이자 영화 「스타워즈」에도 출연해서 거액의 출연료 천원을 받아냈던 자칭 스타! 나의 이름은 누구이겠는가?

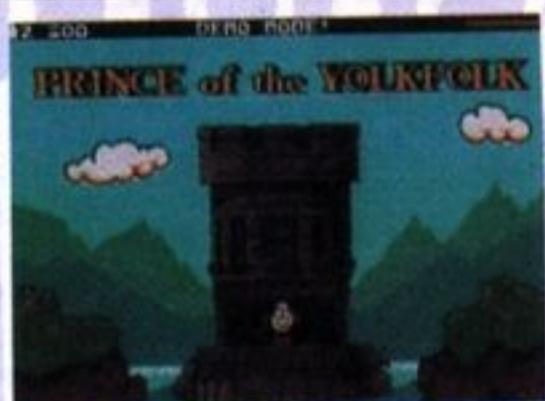
정답을 적어 보내주시는 사람중에서 셋을 추첨해서 IBM－PC 정품 디스켓을 하나씩 선물하겠노라!

보내실 곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116－2 지산빌딩 3층 IBM－PC 담당자 앞
엽서 마감 : 1월 25일까지
당첨자 발표 : 3월호 챔프게시판

WARNING!!
(경고)
이글을 읽고도 엽서를 띄우지 않는 자는 감히 나에게 도전하는 자로 간주하여 100살까지 밖에 살 수 없는 저주를 내리겠노라!

책속의 책 Ⅰ·IBM-PC

동서게임 미니팩 7총사

기종	IBM-PC	제작사	코드마스터즈	용 량	2D 1장	장르	아케이드
가격	8,000원	발매원	동서게임채널	난이도	하		

디지의 공주 구출작전

공주를 구출하라!

락 월트라는 괴물과의 싸움, 포기라는 플러플과의 만남, 샤머스라는 요술 난장이로부터의 도피, 아더왕의 십자로 원정으로의 부름… 그리고 데이지를 100년 간의 깊은 잠으로부터 깨우는 일 등…

요술성

잭스를 체포하라!

요술섬에서 큰일이 일어났습니다! 죽어던 잭스가 전생에 생명을 보장해 주는 생명 보험을 들어서 그 덕분에 지옥에서 다시 돌아와 요크포크의 사람들을 다시 괴롭히려고 합니다! 잭스는 엄청난 요술 주문을 걸어 그들을 희한하고도 재미있는 세계인 요술섬에 가두어 버렸습니다.

캡틴 다이나모

캡틴 다이나모

악당 플라이스웨터가 세계에서 가장 큰 다이아몬드를 셋트를 훔쳐 자신의 은퇴 자금을 마련한 뒤 달아나버린다. 십자군에서 은퇴한 캡틴 다이나모는 각국의 수뇌들로부터 걸려온 전화를 받고 모든것을 박차고 일어나 세계를 위한 자신의 충성을 맹세하고는 도난당한 다이아몬드를 찾기 위해 행동을 개시한다.

디지의 궁전 소동

게임의 등장인물 소개

잭스의 황실 광대, 벌떼, 생쥐 등 개성의 나라의 많은 적들을 따돌려야 한다. 디지와 요크포크의 밴드는 요크랜드의 끔직한 여행을 끝마치고 휴가갈 준비를 하고 있었는데 갈곳을 결정하지 못하고 다투어가, 그만 나쁜 마법사 잭스를 깨우게 되었다. 잭스는 화가 몹시 나서 이들에게 마법을 걸어놓았다.

먹보 디지

먹어야 사는 게임!?

이 게임의 주인공 디지(돼지?)는 음식만 보면 환장해서 먹어야만 다음 판으로 넘어가다. 따라서 디지가 파파로니 피자와 옷벗은 통닭, 먹음직스런 국산 햄버거, 밀크쉐이크, 케찹과 조미료, 신발까지 먹도록 모셔주어야 한다.

DJ 킹콩

퍼프의 이야기

이 게임의 주인공은 퍼프이다. 퍼프는 그의 친구들과 함께 섬에서 재미있게 살고있었다. 그러나 불행히도 악의 수호자 캡틴 크립은 아무도 즐거운 시간을 갖지 못하도록 금지시켰다. 게다가 캡틴 크립은 그의 고릴라 부대에게 DJ 퍼프가 아끼는 CD음반을 훔쳐서 숨기게 하였다. 이때문에 퍼프는 가죽잠바 하나를 걸치고 오토바이를 타고서 CD음반들을 되찾으러 떠나게 되는데…

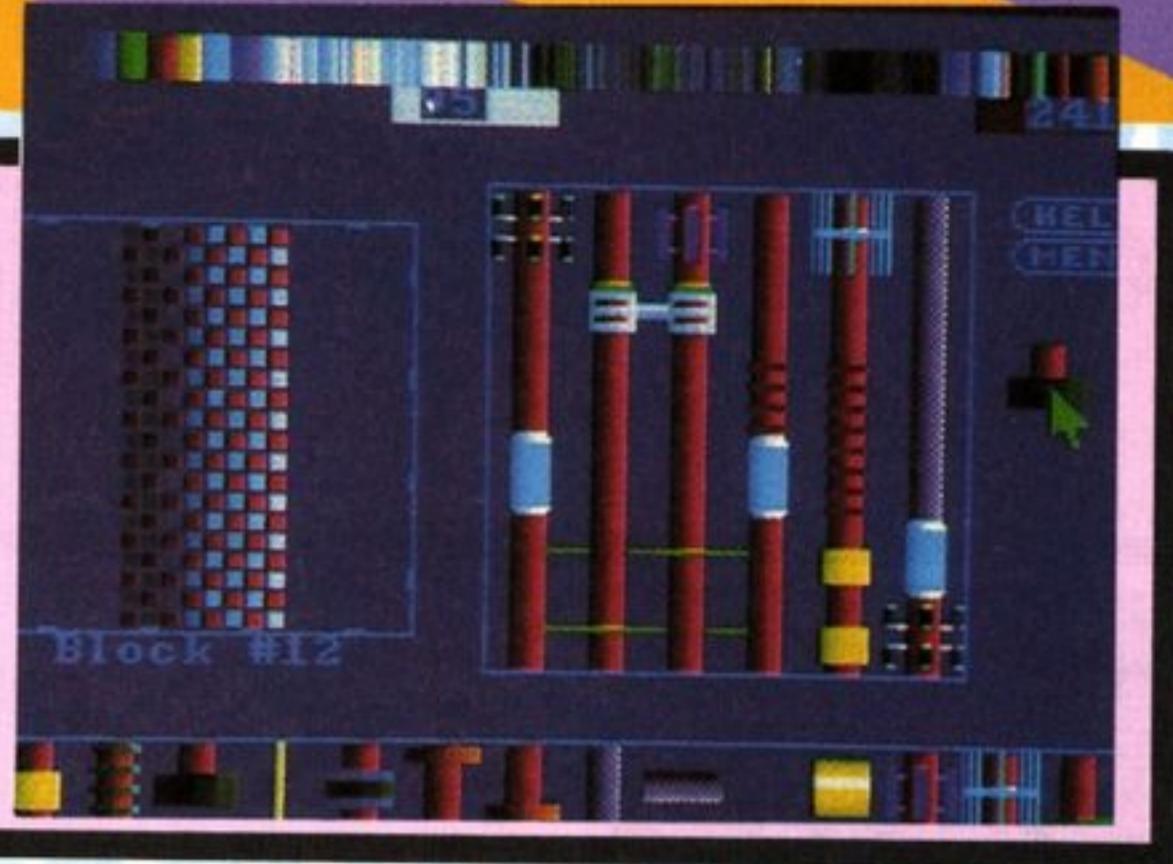
꿈동산

어드벤처 같은게임

이 게임은 게임 도중에 나오는 아이템들을 사용해서 주어진 난관을 헤쳐나가야 한다. 불을 만나고, 쥐를 만나더라도 그냥 지나가선 안된다.

기대신작

게임메이커

기종	IBM-PC	제작사	레크레이셔널 소프트웨어디자인	용량	2HD 1장	장르	유틸리티
가격	49,800원	발매원	아미테크	난이도	중		

게임을 만드는 게임

게임을 즐기다는 것은 정말 신나는 일이다. 하지만 게임을 만드는 것은 더욱 신나는 일일 것이다. 이「게임메이커」는 게임을 만드는 툴로써 게임을 만드는 것이 어떤 것인가, 게임을 만드는 것이 얼마나 어려운가, 또 게임을 만드는 재미는 어떤것인가를 자세히 알려줄 것이다.

지원 하드웨어

게임메이커는 VGA만을 지원한다. 허큘리스 유저는 안타깝겠지만, 게임을 만드는 과정에서 흑백 시스템은 너무나 열악하기 때문에 VGA가 있어야 할 것이다. 음악카드는 지원을 하지않고 PC 스피커만을 사용한다. 용량은 2HD 1장이지만 프로그램들이 압축된 상태로 들어있으므로 실제 용량은 그보다 많이 클 것이다.

인스톨시 주의할 점은 C드라이브 상태에서 명령어를 쳐줘야 한다는 것이다. 메뉴얼에도 자세히 나와있지만 혹 실수하는 수가 있으므로 그것만 언급하겠다. 먼저 하드디스크의

올바른 인스톨 화면

루트 디렉토리에「GM」이라는 서브 디렉토리를 만들어 놓자. 그리고 드라이브는 C로 지정된 상태에서 A에 원본을 넣고「C:\>A: INSTALL」을쳐줘야 한다.「A:\>INSTALL C:」과 같은 식으로입력을 하면 인스톨이 되지 않으니 조심하도록 하자!

다양한 메뉴체계

게임메이커는 여러 프로그램들의 집합체이다. 맵을 디자인할 수 있는 프로그램, 캐릭터 디자인 프로그램, 사운드 디자인 프로그램, 게임을 조직하는 프로그램 등이 모여 게임메이커를 구성하는 것이다. 이들은 통합적으로 관리되기 때문에 유저는 각각의 프로그램에는 신경을 쓰지 않아도 된다. 게임을 만드는 것이 워낙 방대한 것이라 지면 관계상 개략적인 사항만을 보여주기로 하겠다.

이것이 메인메뉴이다!

맵디자인

게임에서 마을이나 초원 등의 지형들을 맵이라 부른다. 이곳에서는 그 배경 그래픽인 맵을 디자인할 수 있다. 맵의 구성방식에는 여러가지가 있겠지만 대표적인 방식으로 블럭구성이 있다. 이는 커다란 맵을 일정한 크기로 전부 분할한 다음에 한구역 한구역에 알맞는 블럭을 채움으로써 가능한데 장애물이나 벽과 같은 구조물을 판별하기에도 용이하고 용량에도 이득이 있다.

맵에 사용될 블럭들은 블럭디자이너에서 미리 만들어 놓은 것을 사용한다. 블럭을 맵에 넣기 위해서는 단순히 그 블럭을 마우스로 클릭해서 끌고 오기만 하면 되는데 이것은 모든 사항에서 통용된다.

맵 디자인 화면

블럭 디자인

이것은 맵이나 플레이어 캐릭터, 적 캐릭터 등에 들어갈 블럭들을 그리는 것이다. 디자인을 하기 위해서는 몇번 블럭인가를 지정하고 나서 커다란 확대 윈도우에서 그려나가면 된다. 특히 캐릭터 디자인의 경우는 움직임이 있는 프레임은 전부 그려넣어 주어야 한다.

가령 펭귄 캐릭터가 오른쪽으로 걸어가고 있다고 하면, 팔과 몸의 흔들림 등 움직이면서 변화하는 캐릭터의 모습을 일일이 전부 그려줘야 한다는 것이다. 만화영화를 그리는 것과 같은 이치이다. 또, 캐릭터를 많이 첨가할수록 동작은 부드러워진다.

블럭 디자인 화면

사운드 디자인

이곳에서는 게임에 사용될 효과음을 만든다. 일반 PC 스피커를 사용하기 때문에 음의 크기는 변화시킬 수가 없고 다만 음높이만을 변화시킬 수 있다. 대충 0.3초 정도 낼 수 있는 사운드를 만들며, 시간에 따른 주파수의 변화로 효과음을 만들어야 한다. 이것이 상당히 간단한 사운드 시스템인데 반해 사운드 블래스터나 애드립의 사운드 디자인같은 경우는 이보다 훨씬 복잡하다.

사운드 디자인 화면. 가로축이 시간이고 세로축이 주파수이다

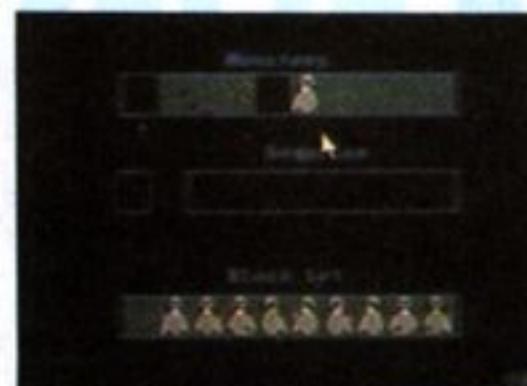
캐릭터 메이커

블럭 디자인에서 그려놓은 일련의 캐릭터들을 연결해서 하나의 움직임을 만들고, 그 움직임의 방법, 캐릭터의 에너지, 아이템의 습득과 버림등을 모두 이곳에서 지시한다. 캐릭터가 어느쪽으로 움직일때 어떤 그림들로 동작처리를 할 것인가, 어떤키로 움직임을 지시하겠는가, 캐릭터가 서있는동안에 어떤 모습을 보여줄 것인가, 어떤 물체들을 주울 수 있게 만드는가 등등 아주 세세한 것까지 신경을 써줘야 한다.

캐릭터 메이커 화면. 이곳은 메뉴가 좀 복잡하다

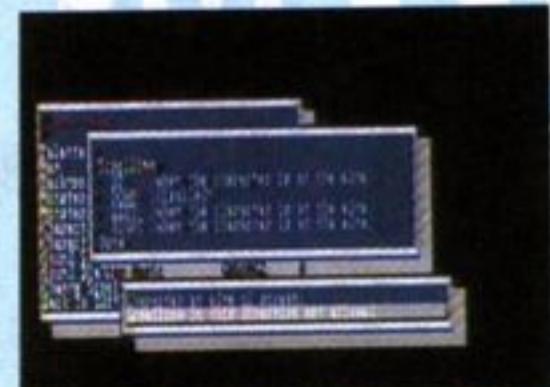
몬스터 메이커

적 캐릭터들의 상태를 지정하는 것이 몬스터 메이커이다. 인물의 애니메이션은 캐릭터 메이커와 마찬가지로 어떤 몬스터가 어떤 동작을 할 것인가를 자세하게 지정해 주어야 한다. 가만히 정지해 있는 몬스터인지, 늘 플레이어를 따라다니는 몬스터인지, 마구잡이로 움직이는 몬스터인지, 어느 한 방향으로만 움직이는 몬스터인지 등을 정해주어야 하며, 공격 패턴은 어떤지도 지정해 주어야 한다.

물론 어떤 벽이나 장애물에 몬스터가 어떤 대책을 세우는지도 지정 가능하다. 장애물을 만나면 더이상 못가게 할 수도 있고, 죽게 할 수도 있다. 총알같은 것에 맞았을 때 어떤 변화를 일으킬 것인가, 죽기 전에 어떤 동작을 취할 것인가 등도 지정해 주어야 한다.

몬스터 메이커의 화면. 다양한 사항을 조작할 수 있다

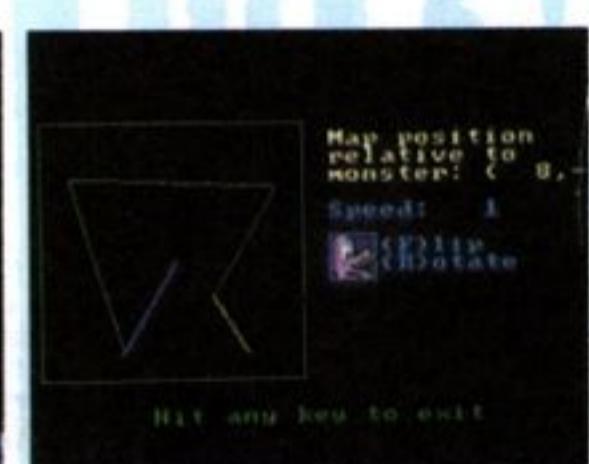
인티그레이터

앞에서 정한 여러 사항들을 한데 모아 하나의 게임으로 완성시키는 것이 인티그레이터이다. 맵, 캐릭터, 몬스터, 사운드를 한데 모으고 여기에 각종 지시사항을 첨가하게 된다. 캐릭터 메이커나 몬스터 메이커에서 지시한대로 인물들은 맵상에서 행동할 것이고, 어떤 상황에 알맞는 사운드가 연출될 것이다.

또 게임의 줄거리를 넣고, 게임의 설명, 크레디트의 관리, 에필로그 등을 조작할 수도 있는데 이것이 게임을 돌아가게 하는 메인 프로그램이 되는 것이다.

인티그레이터 화면. 드디어 게임이 완성되었다!!

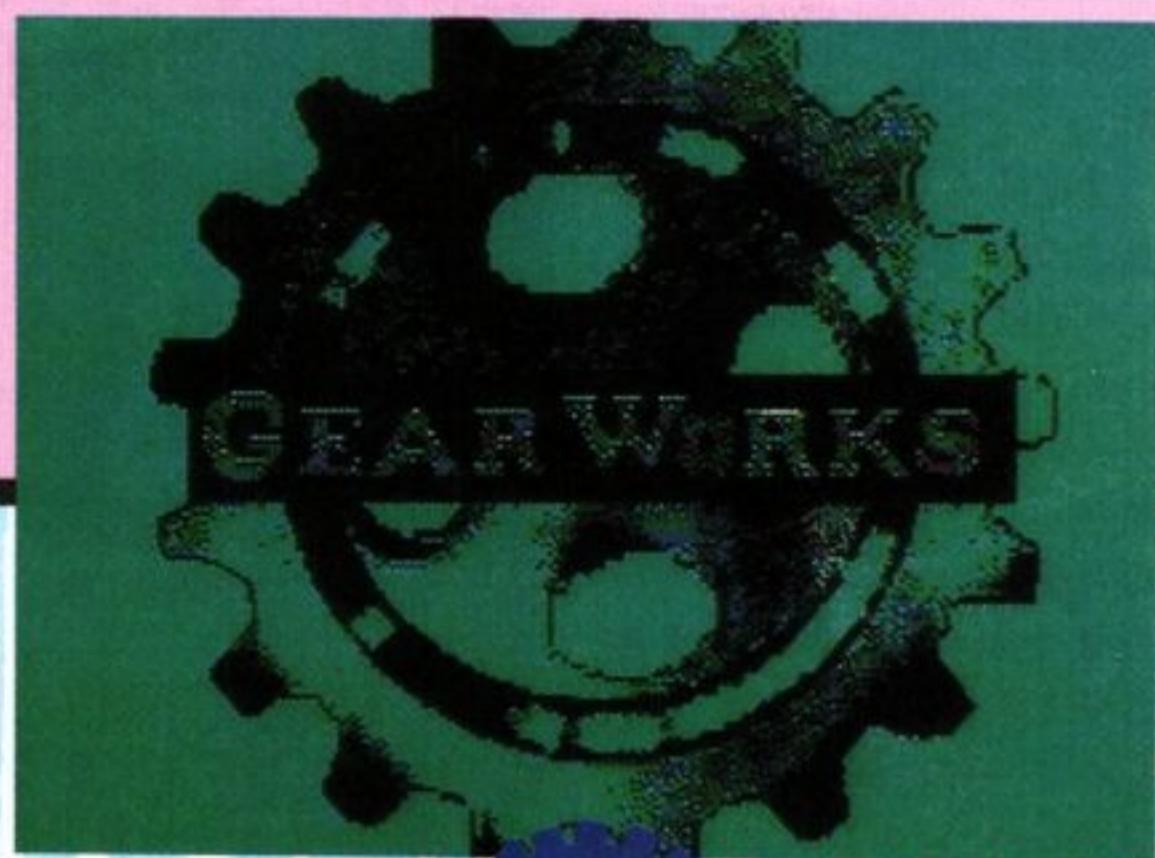
게임을 즐기며

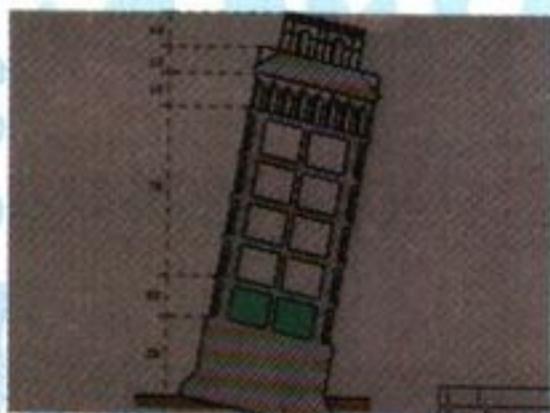
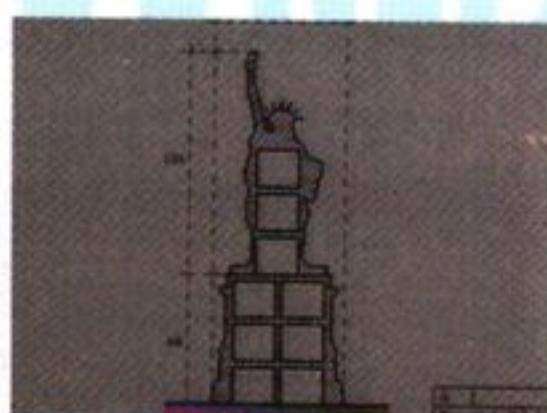
생각보다 게임 만들기가 까다롭다는 것을 알았을 것이다. 이런 간단한 게임을 만드는 것만 해도 이렇게 어렵다니, 시중에 나와있는 정품게임들은 얼마나 많은 시간과 노력이 소요되었는가는 짐작이 가겠죠? 이 때문에 게임 개발자들이 불법 복제를 근절하자고 아우성치는 것이다.

샘플 게임의 한장면. 초라해 보이지만 이정도만 만들려 해도 상당한 노력과 시간이 소요된다

비록 게임메이커만으로는 완성도 높은 게임을 만들 수 없지만 게임이 어떻게 생성되는가, 만들기가 얼마나 어려운가 등을 알수 있다는 것만으로도 상당한 도움이 되었을 것이다.

IBM-PC 뉴스프트

기어웍스

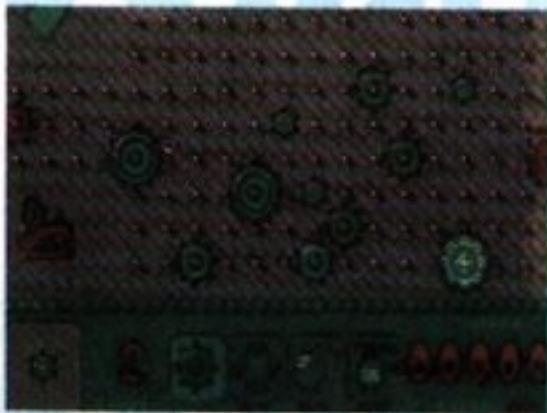
기종	IBM-PC	제작사	홀리웨어	용 량	2HD 1장	장르	퍼즐형 액션
가격	15,000원	발매원	소프트네트	난이도	중		

기어웍스의 특징

기어웍스는 수년간 게임 소프트웨어 시장에서 인기를 끌었던 가장 독특한 형태의 퍼즐게임이다. 이 게임을 진행하는 사람은 고대와 현대에 걸쳐 존재하는 유명한 12곳의 상징물(피라미드, 피사의 탑, 자유의 여신상 등…)들을 톱니바퀴들로 채워 시계로 만들어야만 하는데 등장하는 12곳의 상징물들은 여러 단계의 레벨로 나뉘어 있으며, 또한 각각의 레벨에는 최대 4곳의 게임 지역을 갖고 있어서 주어진 환경하에서 다양한 형태의 게임을 즐길 수 있게 되어 있다. 외관상으로는 매우 간단한 3가지 형태의 톱니바퀴를 사용하지만 여러분들은 머리를 쥐어짤 만큼 복잡한 상황에 처하게 될 것이다. 참! 이 게임은 EGA이상이면 충~분히 가능하다.

피자의 사탑… 아니아니 피사의 사탑!

굿모닝 자유의 여신 아줌마!

화면 구성 요소

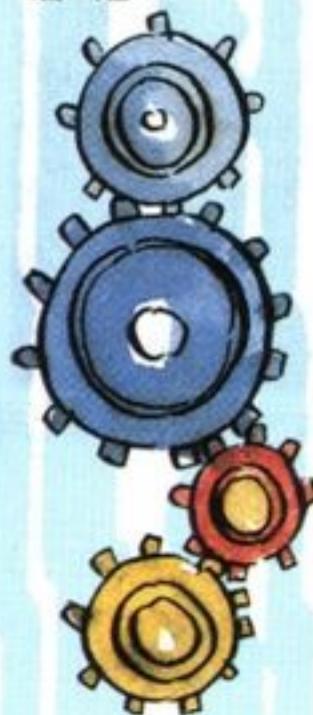
이 게임에는 세개의 독특한 기어와 다양한 기어 형태, 12개의 퍼즐 문제, 잘못놓은 기어를 폭파시키는 폭탄, 녹슨 기어를 돌려주는 윤활유(OIL)등이 존재하며 놀이영역에서는 말썽꾸러기 포핀 두마리와 포핀들을 쫓아버릴 수 있는 총 등 다양한 아이템이 준비되어 있다. 여러분도 잘 알고있는 게임 레밍스를 빰칠 정도로 재빠른 두뇌회전이 필요한 게임이다. 혹시… 이 게임으로 인해 머리가 좋아질런지도 모르는 일이다.

초기 메뉴화면

게임의 방법

여러분은 기어웍스를 진행하면서 상당히 어려운 난관에 부딪힐 것임에 틀림없다. 하지만 그만큼 성취감도 클거라고 생각된다. 게임에 들어가서 3번 정도 다시 하게되면 게임오버가 된다. 이때 기어들이 돌아가면서 「GAVE OVER」라는 글자를 연출하는데 상당히 흥미있다. (짜식~ 약올리나?)

게임중 일정한 시간이 경과하면 엔진의 온도가 높아지는데 온도가 높아지면 높아질수록 각기 다른 색깔의 등이 켜지기 때문에 등(?)에도 가끔은 신경을 써야 되고 잘못 설치된 톱니바퀴를 없앨 때에는 폭탄을 이용해서 폭파하면 된다. 그리고 일명 포핀이라고 하는 훼방꾼 두분이 계시는데 회색 포핀은 톱니바퀴를 설치하는 핀과 핀사이를 돌아다니며 핀을 부러뜨리려 하고, 갈색 포핀은 톱니바퀴와 톱니바퀴를 이동하며 톱니바퀴를 녹슬게 한다. 이 훼방꾼들은 그다지 강한 놈들은 아니지만 반드시 물리쳐야만 한다. 뭘로? 「총」으로 쏴버리자!

그리고 가장 큰 골치덩어리는 역시 톱니바퀴! 만약 어느 톱니바퀴에 다른 회전방향을 갖는 두개의 톱니바퀴가 연결될 경우에는 엔진의 온도가 급속하게 상승하게 된다. 기어의 원리까지도 생각하면서 게임을 해야 하다니… 쩝쩝~ 기름칠도 잘해서 기어가 잘 돌아가게 해야 되고… 정말이지 새색시 시어머니 눈치보듯 요기조기 신경써야 하는 게임인 동시에 고난이도의 게임이다.

게임 화면

GAME OVER 화면

IBM-PC 뉴스 소프트

토네이도

기종	IBM-PC	제작사	스펙트럼 홀리바이츠	용 량	2HD 4장	장르	비행 시뮬레이션
가격	33,300원	발매원	SKC 소프트랜드	난이도	상		

제 3세대 비행 시뮬레이션 게임 토네이도 출격!

얼마 전 팔콘 3.0으로 비행 시뮬레이션계에 선풍을 일으킨 바 있는 스펙트럼 홀리바이츠에서 제 3세대 비행 시뮬레이션「토네이도」를 개발하였다.

최고의 비행 시뮬레이션이라고 불리우는 명성에 그 때의 현실적인 환경과 흥미진진한 효과는 시뮬레이션 팬들에게 공중전의 진가를 맛보게 해줄 것이다!

자! 출격이다!

사실성을 추구한 게임 토네이도!

적의 지역에 낮고 빠르게 침투하여, 밤이든 짙은 안개속이든 목표물에 정확히 핀 포인트 투하가 가능한, 현재 단계에서는 가장 빠른 비행기 토네이도의 위력을 과시한다.

토네이도에서 가장 현실적으로 잘 표현된 부분은 자동 항법 시스템이다. 자동 항법 모드는 모두 5가지인데, 자동 출력 조종까지 포함하면 총 6가지의 자동 항법 모드가 있는 셈이다.

특히 복잡한 지형 위를 일정한 고도를 유지하며 비행하는 지형 비행의 기능은 IDS형 토네이도만이 가지고있는 가장 뛰어난 기능이다. 물론 다른 몇몇 기종들도 이 기술을 가지고 있지만 토네이도의 경우는 지형 추적 레이다를 이용해 비행할 부분을 미리 검색하고 상승과 하강을 수행해야 할 지점을 항법 컴퓨터가 계산, 알맞은 기동을 적절히 수행하는 방식으로 되어있다.

그리고 자동 비행 모드에 엄격한 제한이 가해져 있어서 아무 상황에서나 자동 저공 비행을 무리하게 시도하면 지형 분석의 에러 가능성과 자동 비행 시도에 무리가 생길수 있어「B Risk」표시등이 켜진다.

기타 사항으로 다목적 디스플레이(MFD)에 표시되는 정보들도 실제 토네이도의 MFD를 모델로 사용하여 보통 시뮬레이션보다 좀더 입체적이고 정밀하다.

항법지도

마치 실전을 방불케 하는군…

시계를 확보하라!

그래픽 기법

토네이도에서 표현된 세계는 지금까지 보아온 어떤 비행 시뮬레이션의 세계보다 뛰어나다. 유럽의 구릉 지대를 근간으로 만들어진 이 지형들은 그 안에 표현된 각종 오브젝트(건물, 다리, 강, 도로, 나무)들과 함께 실제 세계를 방불케 할 정도이다.

열린 공간 속을 가~르며♬

목표물을 정조준하라!

이륙!!

BRAMSTOKER'S

Dracula

IBM-PC 뉴소프트

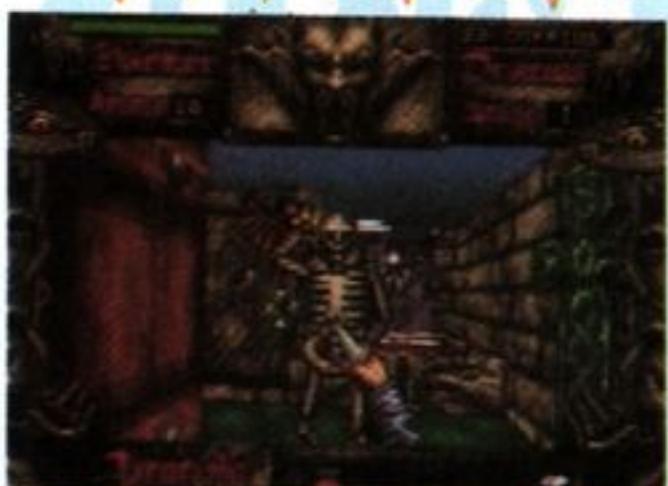
브람스토커의 드라큘라

기종	IBM-PC	제작사	시그너시스	용량	3.5인치 1장	장르	롤플레잉
가격	25,000원	발매원	동서게임채널	난이도	중		

공포영화의 대명사 드라큘라

최근엔 흥행에 성공한 좋은 영화들을 PC게임으로 등장하고 있다. 만화 영화 미녀와 야수, 동방불패, 쥬라기 공원 등이 PC게임으로 나왔고 그 다음으로 데뷔하는 것이 바로 브람스토커의 드라큘라이다. 프란시스 포드 코풀라가 감독하였던 브람스토커 원작의 드라큐라를 "레밍스" 시리즈로 우리에게 잘 알려진 시그너시스사가 PC게임으로 만든 것이다. 영화처럼 실감나게 만들지 못했지만 게임내에서의 공포 분위기와 긴박감은 영화 못지않은 전율을 맛보게 한다.

고풍스러운 멋을 자아내는 벽이 배경이다

게임의 목적은…

처참한 일그러진 시체의 모습

게임 진행 도중 만나게 되는 장애물과, 주인공 하커의 생명인자를 감지하여 이것을 파괴시키려는 드라큘라 백작과 그의 부하들을 제거하는 것이 이 게임의 목적이다. 각 단계마다 드라큘라가 생명력을 얻을 수 있는 토양이 가득차 있는 관들을 모두 파괴시켜야 한다.

드라큘라 일당은 이 관속의 부패된 흙을 이용하여 자신들의 목표물을 찾을 수 있기 때문에 반드시 이 관들과 드라큘라 일행을 물리쳐야 하는 것이다.

3.5인치 한장의 RPG 게임

동방불패(2HD 9장)와 쥬라기 공원(3.5인치 4장)에 비해서 상당히 적은 용량이다. 하지만 게임 중간중간에 나오는 효과음과 자세한 적의 모습 묘사는 상당히 잘됐다고 생각한다.

이 게임은 울펜스테인 3D와 거의 비슷한 3차원 입체방식으로써 방대한 배경과 많은 적들, 그리고 벽마다 멋지게 그려진 그래픽들이 게임의 재미를 한층 더 고조시키고 있으며, 공포 영화를 게임으로 만들었기 때문에 밤에 혼자하기가 뭐하다.

뛰어난 그래픽의 극치를 보는 듯하다!

소름끼치도록 무서운 게임

정품 케이스의 앞면에 고등학생 이상 관람가라고 씌여져 있을 만큼 간 큰 사람만이 볼 수 있다는데… 게임을 시작하면 롤플레잉 게임이 그러하듯이 네모난 테두리 밖에는 그림이 있고 안에는 게임내용이 보인다. 게임 밖의 그림은 악마의 모습과 뱀, 귀신의 모습이 보이는데 상당히 징그럽다. 게임 처음 시작할때부터 끝까지 쇠꼬챙이에 찔려서 죽은 시체들의 모습이 보인다. 등 뒤가 어째 좀… 으스스한데…

드라큘라하고 한국산 총각 귀신하고 싸우면 누가 이길까?

IBM-PC 뉴소프트

쥬라기 공원

JURASSIC PARK

기종	IBM-PC	제작사	오션	용량	2HD 4장	장르	액션
가격	33,000원	발매원	동서게임채널	난이도	중		

화면을 뛰쳐나올듯한 공룡들의 울부짖음이 들린다 !

이미 우리에게 소설과 영화로 잘 알려진 「쥬라기 공원」이 수퍼 알라딘보이에 이어서 IBM용으로도 등장한다. 영화와 마찬가지로 플레이어는 그랜드 박사를 조종하여 공원을 안전하게 탈출하는 임무가 부여된다.

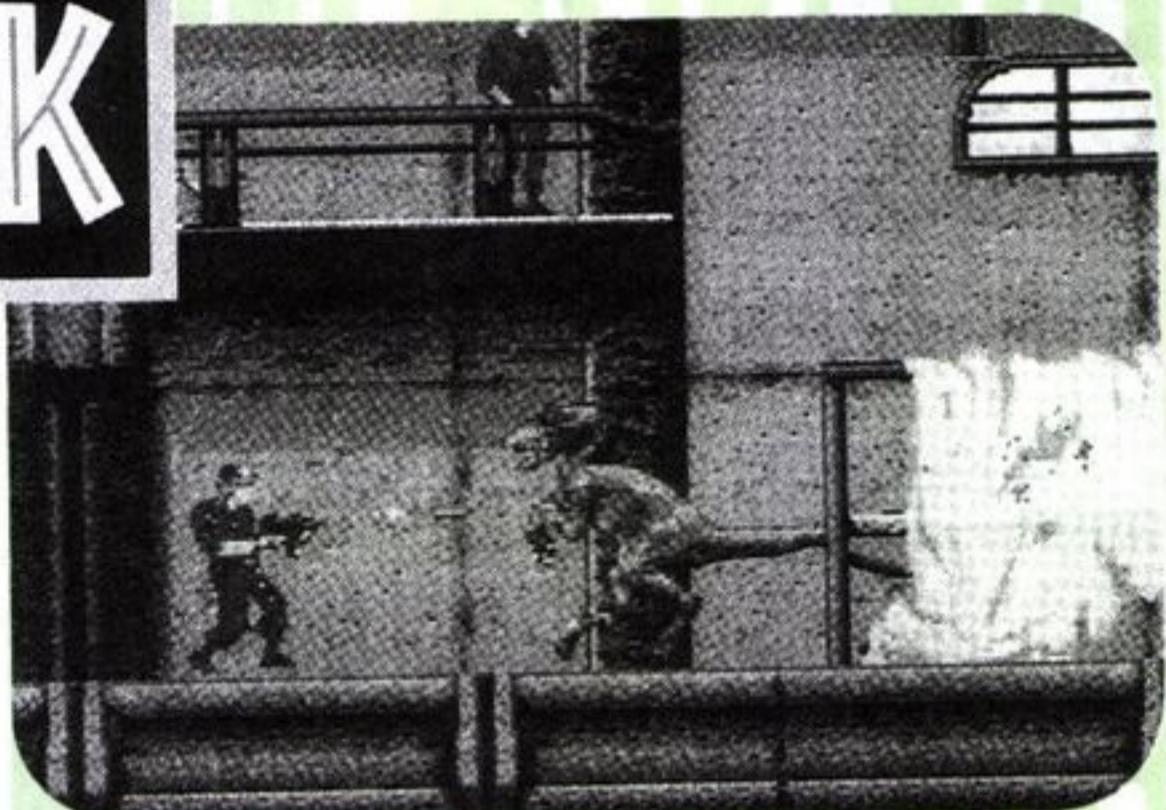
들어보라! 혹시 당신의 주변에서 공룡의 발소리가 들리는 지를…

시스템 사양

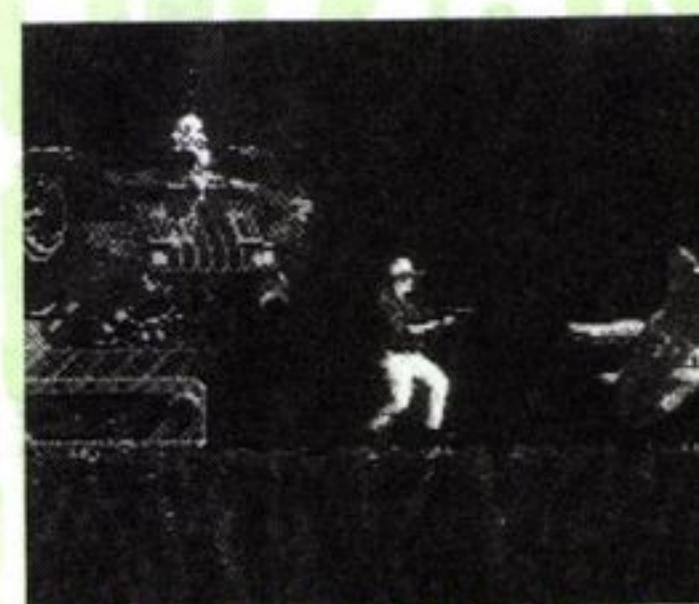
쥬라기 공원을 빠져나가기 위해서는 IBM-PC 386이상이 필요하고 메모리는 2메가 정도면 된다. 물론 하드디스크는 필수! 사운드는 애드립, 사운드 블래스터 그리고 롤랜드를 지원한다. 조작은 조이스틱, 마우스, 키보드 등등마음대로 골라골라~

쥬라기 공원의 특징

확트인 화면 구성으로 게임의 지루함을 추방(?)했으며 캐릭터의 동작도 부드러운 편이다. 갑작스럽게 출현하는 공룡에 깜짝깜짝 놀랄 정도로 입체감 넘치는 탑뷰 방식의 화면 구성과 깨끗한 그래픽 처리도 이 게임의 특징이라 할 수 있다.

터널에서의 3D처리는 마치 「3D-WOLF」를 보는 듯하며 이것도 역시 부드럽게 시야를 이끌고 있다. 옵션에서 디테일(DETAIL)을 조정하여 자신의 PC에 맞도록 한다면, 보다 부드러운 스크롤을 볼 수 있을 것이다. 특히 게임 도중에 들리는 공룡들의 울음소리와 발소리들은 게임을 더욱 실감나게 만들고 있다.

차근 차근 게임을 진행한다면 여러가지 이벤트들을 쉽게 해결할 수 있을 것이다. 가령 공룡에게 먹이를 주어 그 틈에 도망을 가는 등 여러가지 난관을 스스로 처리하면서 나아가도록 하자.

게임의 힌트

렉스와 팀을 찾으려면 숲과 하수구 속을 잘 살펴보아야 한다. 그리고 상자를 잘 이용하라. 총보다는 페이저가 효과적이다. 두 아이를 구하고 나서는 곳곳에 흩어져 있는 나무열매를 되도록 많이 수집하도록! 트리세라톱스와의 정면 배치기(?)를 모면케 해줄 것이다. 그 뒤에 벌어지는 투우(?)도 역시 해볼 만하다. 거대한 공룡과 정면으로 부딪힌다면 어떻게 되겠는가? 한마디로 아기자기한 게임이다.

어스토니시아 스토리

기종	IBM-PC	제작사	소프트라이/손노리	용 량	미 정	장르	롤플레잉
가격	미정	발매원	소프트라이	난이도	중		

인간과 드와프… 그리고 요정들의 이야기

이 게임의 배경이 되는 곳은 어스토니시아라는 나라로 요정, 드와프, 마법사 등이 존재하는 아주 옛날 신화적인 시대이다. 신비한 지팡이를 둘러싼 수수께끼를 풀어나가는 것이 주된 목적인데, 24살의 주인공 로이드의 눈을 통해 이야기를 그려나가고 있다.

로이드는 라테인의 팔미라 지방의 제 5보병대 부지휘관으로 카이난의 지팡이를 운송하는 중 강탈을 당하고… 그것을 혼자의 힘으로 찾아 나서면서 어스토니시아에 얽힌 전설의 이야기가 시작되는 것이다.

이것이 카이난의 지팡이이다 !

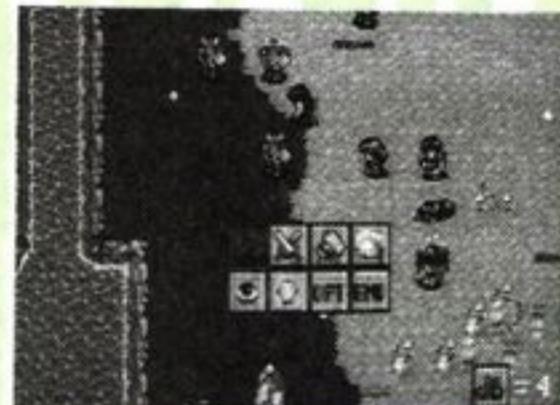
중세풍의 성의 모습과 벽무늬가 아름답기 그지없다

헥사 전략형 모션 배틀링

이 게임은 수퍼 알라딘보이 게임 「샤이닝포스」의 이동방식을 따르고 있어서 평상시의 움직임은 블럭 단위로 이루어지고 이동의 제약이 없다. 전투시에는 차례가 돌아오는 캐릭터를 조종하는데 이동력에 따른 이동거리는 인물마다 다르다.이런 보편성과 함께 전투모드의 생략으로 인해 게임의 지루함은 대폭 줄어들었고, 일반 필드상에서의 화려한 전투신 연출을 가능케 한 것이다.

필드상에서의 전투 장면

민첩성이 턴을 결정한다

다른 RPG들처럼 캐릭터마다 똑같은 공격 기회가 있는것이 아니고, 인물의 민첩성에따라 각기 다른 공격 기회를 부여한다. 어떤 캐릭터는 한번 공격할 때, 다른 캐릭터는 2번, 3번 공격하는 것이 가능해진 것이다. 공격기회가 유동적이어서 편한것이 사실이지만 조심해야할 부분도 있다. 민첩성이 낮은 캐릭터들은 그만큼 뒤쳐지게 되는 법이니까…

민첩성이 강한 캐릭터는 치고 달리는 전법도 가능하다

인공지능의 가미

전투에 참가하는 아군 캐릭터가 꽤 많기 때문에 오토 모드를 마련해 놓았다. 주변 캐릭터들의 전투 모드를 오토로 해 놓으면 각자의 턴에 맞추어 캐릭터마다의 개성에 맞게 독자적인 전투를 펼치게 되는 것이다. 이러한 인공지능의 도입으로 인해 전투의 관찰만으로도 하나의 재미를 맛볼수가 있게 되었으며 노련한 플레이어가 되기 전까지 많은 도움을 받을 수 있게 되었다.

개성적인 등장인물

게임에 등장하는 드와프, 엘프, 가고일, 인간 등은 신화에 등장하는 여러 인종들을 나타내는 말이다. 여러가지 타입의 종족과 직업, 그리고 색다른 성격과 생김새가 조화롭게 어우러져 있다.

게임의 주인공으로 냉철한 판단력, 결단력을 자랑한다. 효과적인 결정을 위해 가끔 비겁한 행동도 불사하는 인간 기사이다.

IBM-PC 뉴스 프트

리크니스

기종	IBM-PC	제작사	아트 크래프트	용 량	미 정	장르	액션
가격	미 정	발매원	미 정	난이도	중		

메이디 인 코리아입니다!

국내 PC 게임 개발업체인 아트 크래프트(ART CRAFT)의 회심의 일격! 「리크니스」는 자체 개발한 'MP-시스템16'을 사용한 국내 최초의 게임으로 부드로운 스크롤과 조작성을 자랑하는 액션 게임이다.

사키스키라는 악한 마법사에 의해 점령당한 바마스 왕국과 밍크공주를 구하기 위한 방랑기사 리크니스의 모험을 그린 게임으로 환타지풍의 아기자기한 그래픽과 은은하게 흘러나오는 배경 음악과 함께 신비의 모험의 세계를 경험할 수 있다.

드디어 게임에도 눈사람이…

고스트 버스터!?

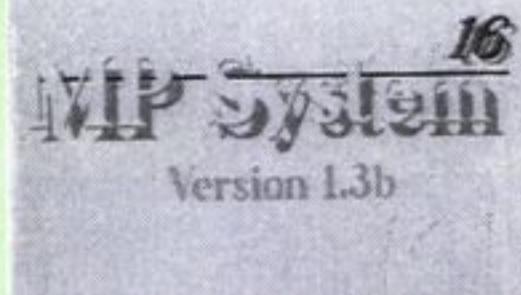
MP-시스템 16을 밝힙니다!

MP 시스템 로고

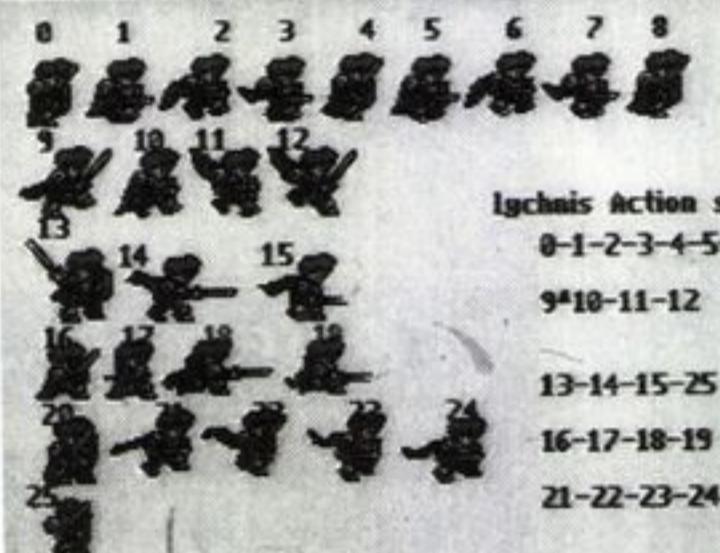
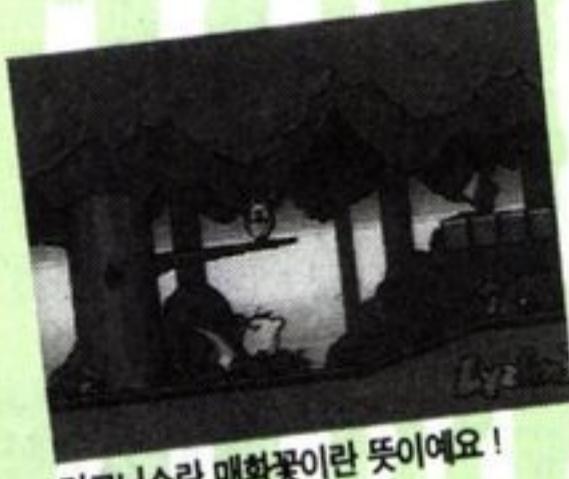
이 게임의 메인 프로그램이 사용하는 화면처리 드라이버는 자체 개발된 'MP-시스템16'을 사용하여, 컴퓨터 상에서 게임기 수준의 스크롤을 보여주고 있다.

사용하는 PC가 386 수준이면 오락실에 못지않는 부드러움! 즉, 1/30초마다 화면 변신을 보여줄 수 있으며 AT 16MHz라고 해도 1/15초마다 화면 갱신을 보여주면서도 화면 전체가 게임 화면으로 대각선 상하좌우 8방향으로 1도트씩 움직이게 되므로 매우 시원한 게임을 보여줄 수 있는 것이다.

이점이 틀립니다!

주인공 리크니스의 캐릭터 시트

이 게임의 최대 특징은 MP-시스템 16을 이용하여 게임기에서만 느낄 수 있던 분위기를 한껏 누릴 수 있다는데 있다. 처음에 게임을 시작하면 배경 화면이 스크롤되고 타이틀이 뜨는 순간부터 마치 슈퍼컴보이용 작품을 플레이하고 있다는 착각에 빠지게 되는 것이다.

또한 게임의 전체적인 구조도 기존의 IBM-PC 게임들과는 방향이 전혀 다르다. 여타의 PC 게임들이 낮은 조작성과 액션성을 만회하기 위하여 액션게임이면서도 시뮬레이션적인 요소나 롤플레잉적인 요소를 의도적으로 많이 첨가하였던 것에 반해서, 리크니스는 주인공 캐릭터의 수십가지 패턴의 동작과 귀여운 그래픽과 속도감으로 승부를 걸고 있는 것이다.

게임 내부의 요소도 많은 부분을 게임기용 게임들로부터 차용하여 게임 내부의 다른 부분들과 일관성을 유지하고 있다. 높은 고도에 아슬아슬하게 배치된 움직이는 타일을 하나씩 밟으면서 뛰는 느낌이라든지, 대쉬 점프로(조작도 게임기와 같이 →→이다) 시원하게 들판을 가로질러 달려가는 느낌도 다른 PC 게임에서는 찾아보기 힘든 것들일 것이다.

리크니스란 매화꽃이란 뜻이예요!

IBM PC 뉴소프트

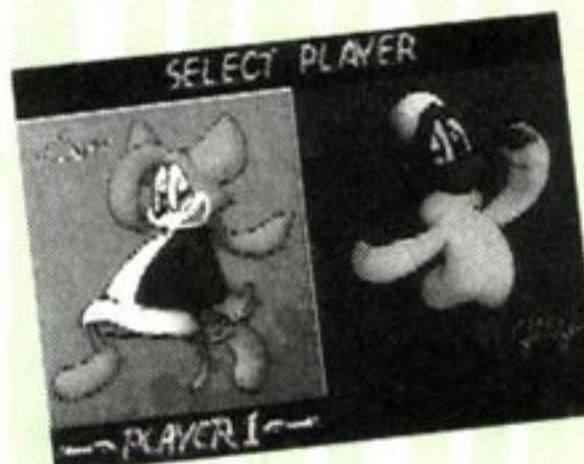
피와 기티

기종	IBM-PC	제작사	패밀리프로덕션	용량	미정	장르	액션
가격	미정	발매원	미정	난이도	중		

동물을 소재로한 귀여운 게임

강아지, 아기곰, 오리, 새 등등. 이 게임은 등장인물들로써 우리에게 친숙한 동물들을 택했다.

귀여운 SD풍의 그래픽으로써 플레이어를 즐겁게 해준다. 피와 기티뿐 아니라 모든 적캐릭터도 SD풍인데 입체감도 있고 표정도 잘살렸다. 심지어 플레이어가 적을 공격할 때도 아주 귀엽게 행동한다.

여러나라의 독특한 지방색, 각각의 스테이지에 알맞는 귀여운 캐릭터들, 이것들을 구경하면서 벌이는 박진감 넘치는 격투가 한데 어우러져 플레이어를 즐겁게 해줄 것이다. 스테이지 가득 펼쳐지는 이국적인 장면들에만 한눈을 팔다가는 게임 진행이 어려울 것이다. 게임에도 열중하면서 배경 그래픽도 감상할 수 있는 눈치(?)를 기른다면 이 게임을 완벽하게 즐길 수 있을 것이다.

동시 2인용의 액션게임

이 게임은 피와 기티를 동시에 등장시켜서 2인용을 즐길 수 있게 만들어졌다.

피와 기티는 각자의 체력을 지니고 있으며 이는 화면 상단에 에너지 미터로 나타난다. 게다가 공격을 받는 적의 이름과 체력도 화면 상단에 나타난다. 격투형 액션 게임이지만 캐릭터들이 귀여워서 과연 어떤 기분으로 게임을 할 수 있을지 기대가 된다.

작은 마녀

기종	IBM-PC	제작사	아블렉스	용량	15M	장르	롤플레잉 아케이드
가격	미 정	발매원	동서게임채널	난이도	중		

국산게임의 진수를 확실히 보여주겠다

작은 마녀는 재미있는 숲 속에 살고 있는 예쁜 꼬마 마녀이다. 버섯돌이 들이 난폭하게 변한 원인을 밝히기 위해 여행을 떠나는데… 작고 귀여운 까마귀 아블렉스가 다정한 벗이 되어줄 것이다.

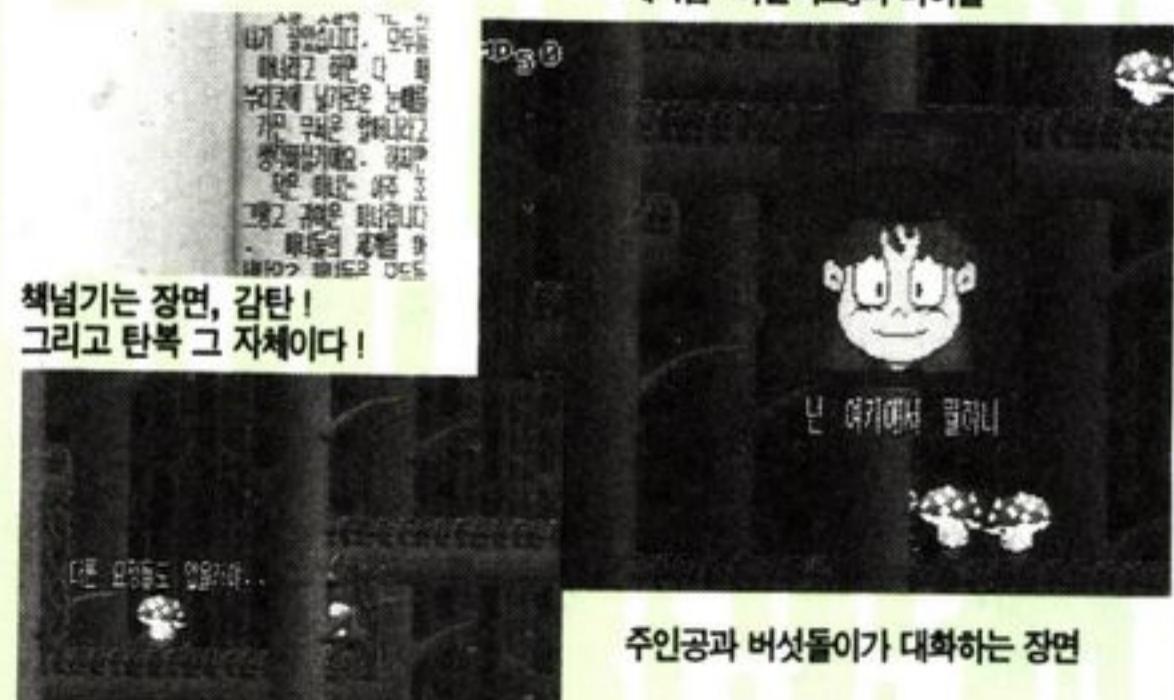
장하다! 대한의 아들 아블렉스!

이 게임은 현재까지 국내에 나와 있는 작품 중에서 가장 독특한 방식의 롤플레잉 게임으로써 액션 게임상에서 만화처럼 직접 대화를 하며 자신이 갖고 있는 마법을 화면에 나타난 적에게 사용해서 퇴치하는 방식으로 게임을 진행해 나간다.

또한 스토리를 읽어 볼 수 있는 책이 준비되어 있는데 마치 진짜 책을 읽는 듯한 장면을 감상하는 것만으로도 이 게임을 해볼 만한 가치가 있을 것이다.

게임의 진행은 한글 자막으로 처리된 대화를 스토리로 발전시켜 게임을 진행해 나가며 게임전체 중에서 한 스테이지는 엄청난 미로로 구성되어 있는 것이 특징이기도 하다.

제작팀 「아블렉스」의 타이틀

책넘기는 장면, 감탄!
그리고 탄복 그 자체이다!

주인공과 버섯돌이가 대화하는 장면

대명영웅전

기종	IBM-PC	제작사	소프트월드	용 량	2HD 6장	장르	전략 시뮬레이션
가격	25,000원	발매원	지관(유)	난이도	중		

로마 제국

기종	IBM-PC	제작사	마인드크래프트	용 량	2HD 3장	장르	전략 시뮬레이션
가격	33,000원	발매원	금성소프트웨어	난이도	중		

역사적 사실에 근거한 전략 시뮬레이션

대명영웅전은 원나라가 망하고 명나라가 들어설 당시를 배경으로 만들어진 전략 시뮬레이션 게임이다. 따라서 유저들은 명나라 장수나 군주, 또는 원나라 군주로 등장해서 스스로 자신의 영토를 확장하고 정책을 세우면서 천하통일의 기틀을 마련해야 한다.

물론 천하통일의 위업을 달성하기 위해서는 군현을 통치하고 인근 국가들과 전쟁을 치뤄야할 뿐만 아니라 군사들을 양성하고 재난에 대비해서 토지를 개발하고 물가의 변동에도 관심을 가져서 자신의 지역을 풍요롭게 이룩해야만 한다.

손쉬운 도형 방식의 조작 지령으로 총 7가지의 주요 선택

본지역의 지형과 성곽이 한눈에 보인다

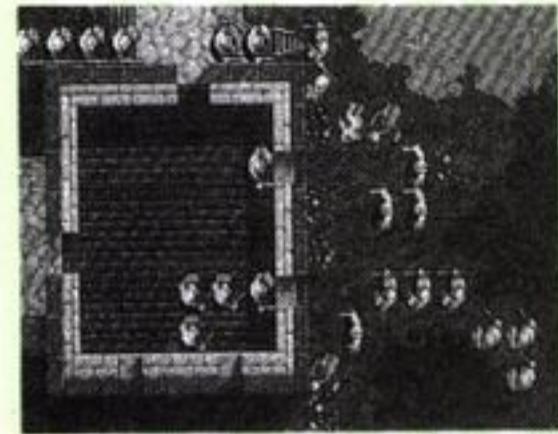
메뉴를 이용해서 국가를 통치할 수 있으며, 풍부한 계략 설정으로 화공, 유인, 매복, 수공 등을 사용해서 지혜를 겨룰 수도 있다.

명나라를 세운 주원장, 반역을 꾀했던 진우양, 몽고의 장군 애유식리 등 기라성같은 군주를 선택해서 작전에 임하며, 개국 영웅인 상우춘, 서달, 호대해 등의 호걸 맹장으로부터 보좌를 받는다.

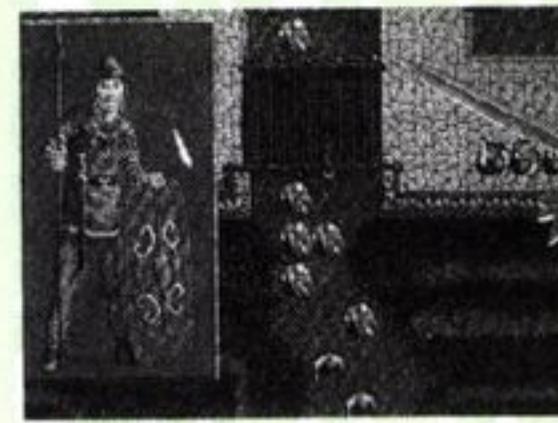
장군들의 모략과 전력, 그리고 충성도 등을 조사한다

허둥지둥 후퇴하는 적군을 바라보며…

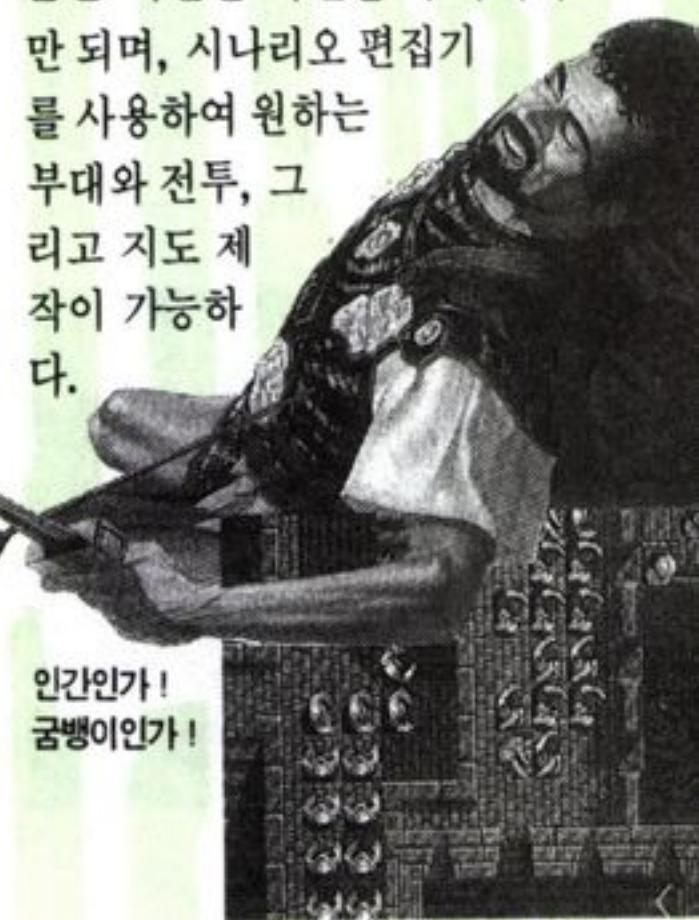
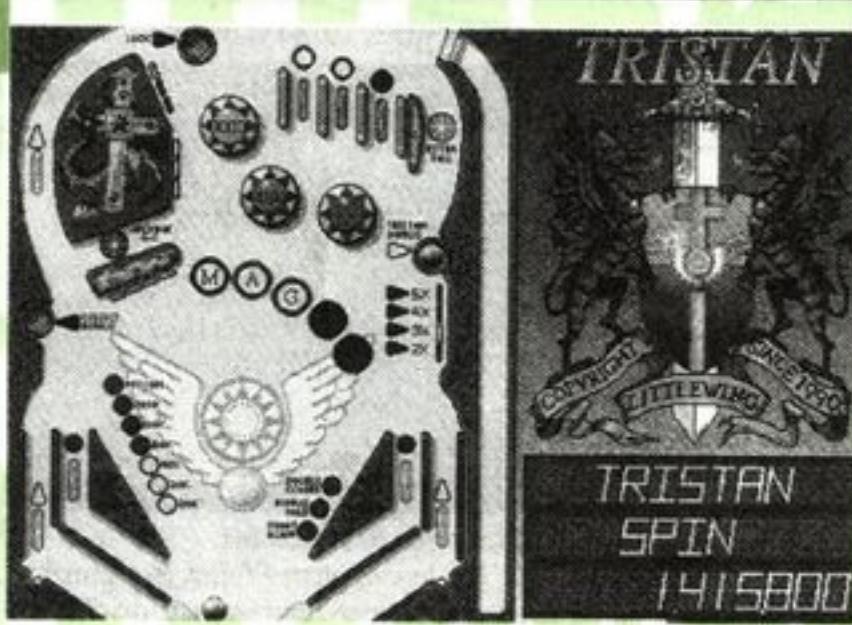
고대 전투로 그대를 초대하노라!

로마 제국은 무감각한 현대의 첨단 전투가 아니다! 고전미가 물씬 풍기는 구식 무기와 웅장한 로마시에 울려 퍼지는 클래식 음악을 배경으로 성을 사수하거나 정복할 수 있는 것이다!

수비냐, 공격이냐 그것이 문제로다!

로마는 하루 아침에 이루어지지 않는다!

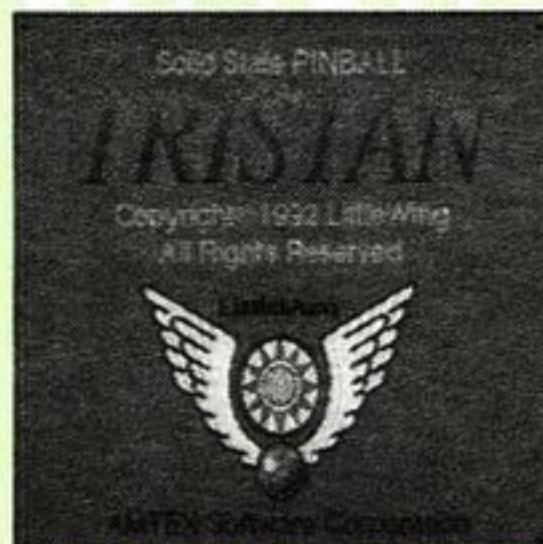
로마 제국에는 구식 첨단 무기(?)인 포위탑, 파성퇴, 그리이스 화기, 뇌쇠, 사다리 등을 이용하여 성을 공격하거나 방어할 수 있는 2가지 모드가 준비되어 있는 것이다. 또한 컴퓨터가 예측할 수 없는 다양한 전략을 구사하기 때문에 순간순간 적절한 작전을 구사해야만 되며, 시나리오 편집기를 사용하여 원하는 부대와 전투, 그리고 지도 제작이 가능하다.

마이 네임 이즈… 쭈글탱이~

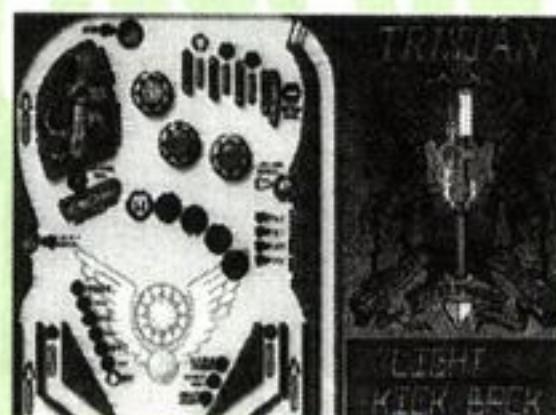
인간인가! 굼뱅이인가!

IBM-PC 뉴소프트

트리스탄 핀볼

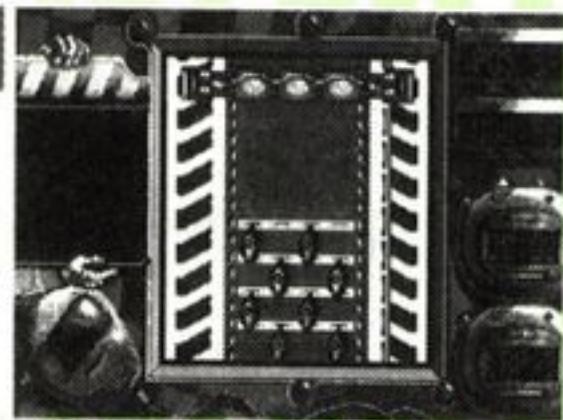
기종	IBM-PC	제작사	애트맥	용 량	2HD 1장	장르	테이블게임
가격	15,000원	발매원	소프트네트	난이도	중		

오락실을 방불케하는 핀볼 게임의 등장!

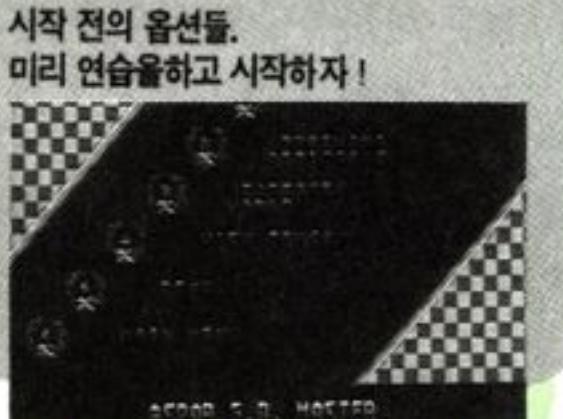
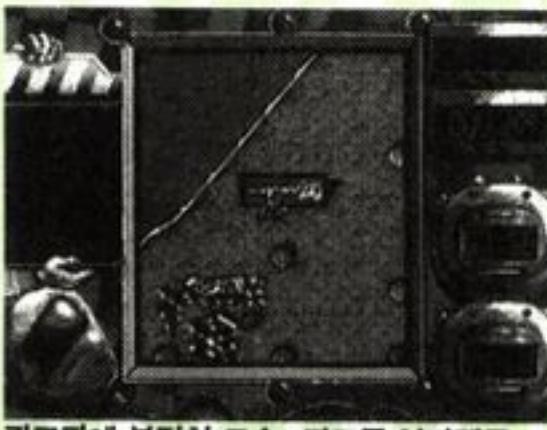
1920년대부터 지금까지 꾸준한 인기를 누리고 있는 베스트셀러 게임 「핀볼」… 핀볼은 초창기부터 지금까지 계속 개량되어 왔으며, 1980년대에 들어서면서 기상천외한 그래픽과 요란한 사운드, 그리고 전자식 채점장치 등을 이용하여 최고의 절정기를 구가하였다. 바로 그 핀볼을 컴퓨터로 즐길 수 있는 것이다!

핀볼 기초 강좌

한마디로 핀볼은 기회의 게임이 아니라 기술의 게임이다. 떨어지는 구슬은 물리 법칙을 따르기 때문에 게임하는 사람은 3가지 방법으로 구슬에 영향을 주면서 게임을 진행한다. 1-플랜저, 2-플리퍼, 3-흔들기, 이 3가지의 기초 기술을 몸에 익힌 후 내려오는 구슬을 보고 효과적인 핀볼 방법과 나름대로의 기술을 개발한다면 보다 점수를 많이 얻는 요령등도 터득할 수 있을 것이다.

그랑프리 마스터

기종	IBM-PC	제작사	프리즘 레저	용 량	2D 1장	장르	아케이드
가격	15,000원	발매원	SKC소프트랜드	난이도	중		

실제경기를 참조한 모터싸이클 경주

출발전의 모습. 나는 몇등을 할까?

경기하기 전의 옵션들…

1. **PRACTICE(연습 주행)** : 경기장은 마음놓고 돌아볼수 있다.
2. **QUALIFICATION HEATS(자격 경쟁)** : 순위를 결정하는 일종의 연습경기이다.
3. **순위** : 이 옵션을 선택하면 월드 챔피온 쉽에 참가하고 있는 경주자들의 순위를 볼수 있다.
4. **트랙 살펴보기** : 트랙의 길이와 가장 빠른 곳, 느린곳, 위험한 곳등을 알아보고 미리 대처해서 경기를 한다.

시작 전의 옵션들.
미리 연습을하고 시작하자!

광고판에 부딪힌 모습. 광고주 열받겠군…

경주의 요령

오토바이를 조종할 때는 네개의 키를 사용하여 가속, 방향 전환 등을 하게되고 또 다른 하나의 키를 클러치와 브레이크로 사용하게 된다. 다섯번째의 키는 커브길을 돌아갈 때 안전하게 회전할 수 있도록 감속을 시켜주는 것으로 커브에 접어들 때에 눌러서 감속을 했다가 빠져나오면서 이키에서 손을 떼며 가속을 하면 된다.

여러분이 경주를 성공적으로 마치기 위해서는 이 클러치/브레이크 키를 능숙하게 사용할 수 있어야 하는 것이다.

경기 시작 장면. 1등을 해서 최고점수를 받자!

쉐도우 캐스터

기종	IBM-PC	제작사	오리진	용량	2HD 5장	장르	롤플레잉
가격	8,000원	발매원	SKC소프트랜드	난이도	중		

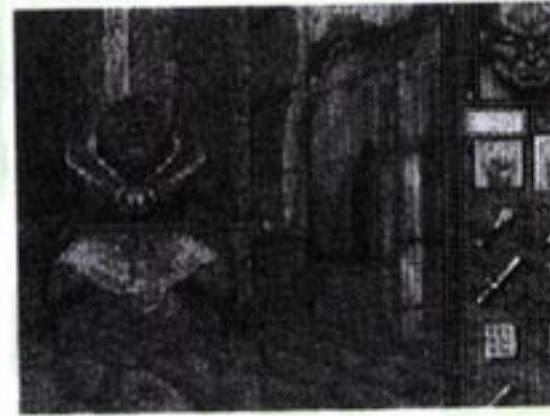
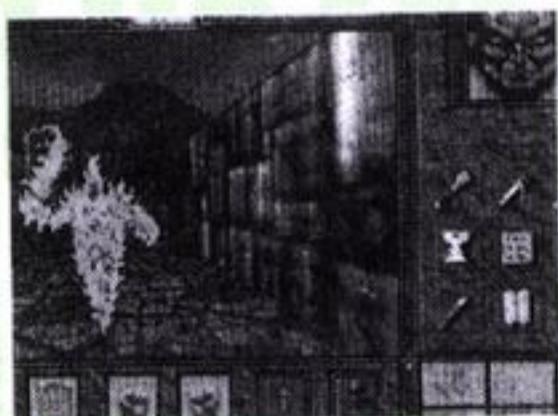
쉐도우 캐스터에 진입하려면…

●사용환경 : IBM-PC 386 이상 기종
●그래픽 : VGA 256 칼라
●사운드 : 애드립, 사운드 블래스터, 미디
●지원사항 : 마우스

이제부터는 변신형 롤플레잉이다!

오리진사의 최신 롤플레잉 「쉐도우 캐스터」는 부드러운 화면 이동과 격렬한 액션이 한데 어우러져서 끊임없이 이어지는 긴박한 상황과 지하 감옥, 거대한 동굴, 탄광과 화산, 그리고 해저 동굴 등을 자유자재로 날고, 헤엄치고, 달릴 수 있는 흥미진진한 게임이다.

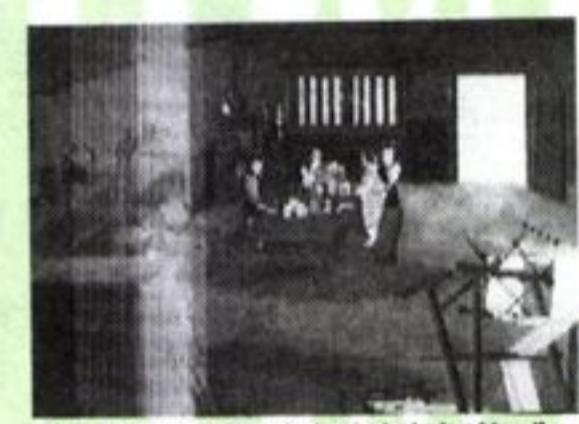
그리고 당신이 원한다면 신비로운 변신을 통해 고양이, 떠도는 눈, 그렘린, 개구리 인간, 불도마뱀, 그리고 바위인간 등 총 6가지로의 다른 생물체로 탄생할 수 있다.

산뜻한 그래픽과 부드러운 스크롤, 그리고 박진감 넘치는 사운드, 이에 더해서 독특한 스토리는 이 게임의 묘미를 한층 배가시켜 줄 것이다.

사조 영웅전

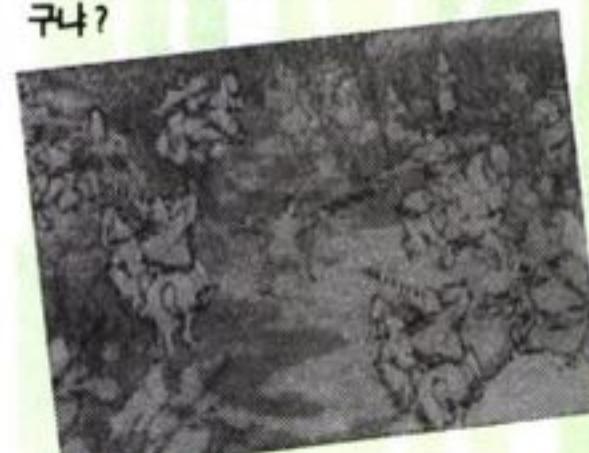
기종	IBM-PC	제작사	마인트크래프트	용량	2HD 3장	장르	전략 시뮬레이션
가격	33,000원	발매원	금성소프트웨어	난이도	중		

인연이란 과연 존재하는 것일까…

무수한 인연들이 얽히고 설킨 사조영웅전… 김용의 원작 소설에 충실하여 제작된 게임이어서 그의 소설을 읽어본 분이라면 쉽게 친근감을 느낄 수 있을 것이리라…

주인공 곽청은 우둔하지만 의협심 강한 젊은이이다. 무술의 '무'자도 모르는 그는 기이한 인연으로 홍칠공에게 「강용십팔장」을 전수받았으며 이후로도 주백동을 만나 구음진경, 공명권, 쌍수호박 등의 절세 무술을 배우게 된다. 또한 황용낭자와의 운명적인 만남을 이루게 되는데…

뭔가 심상치 않은 일이 벌어지려 하는데…

권법을 연마하라!

남은 죽어라고 싸우는데 구경하는 너는 누구냐?

심혈을 기울여 제작된 게임화면과 색다른 감각으로 처리된 배경이 돋보이며, 모든 무술기법을 애니메이션으로 처리해서 병기가 난무하고 장법과 권법이 등장하는 등 각 파벌의 독특한 무술을 심도있게 나타냈다. 특히! 가장 중요한 것은 한글판이라는 것!

시뻘건 피로 물든(?) 싸움터!
그럴까?
우리 사이좋게 지내자·용!

집중공략

환타시스타

(전편)

스토리를 파악하자

행성관리 시스템「마더 브레인」의 파괴.

그리고 제 1행성 파르마의 폭발, 소멸…. 모타비아는, 과학문명과 함께 총 인구의 90% 이상을 잃었다.

그로부터 1,000년….
모타비아에는 헌터라 불리우는 몬스터 사냥을 생업으로 하는 자들이 있었다.

그런 어느날, 라일과 루디, 이 두사람의 헌터에게 모타비아 아카데미로부터 사건 의뢰가 들어왔다. 곧 아카데미로 향하는 두사람이었으나….

스토리 화면은
마치 영화의 한장면과 같다

+버튼	캐릭터의 이동. 커맨드 선택
A	캠프모드로 들어간다
B	명령의 취소.「장애물 피하기」해제 (앞이 막히는 경우 옆으로 비켜가기)
C	결정. 다른 사람과 대화한다. 앞을 조사한다
스타트 버튼	시스템 메뉴를 부른다. 모든 윈도우를 닫는다.

수퍼 알라딘보이의 세기적 걸작인 환타시스타의 공략을 챔프맨에게 선사한다. 단 스케일의 방대함, 수많은 이벤트의 철저한 공략을 위해서 챔프에서는 두달에 걸쳐 소개하고자 한다. 이점을 양해 바라며 송백정과 함께 하는 환타시스타의 공략을 즐거워하자. 그리고 게임 중에 모르는 것이 있으면 항상 송백정을 찾도록 하자.

＊송백정은
1. 무식 이외엔 아무것도 생각하려 않는다
2. 힘이 항우장사와 맞먹는다

수퍼알라딘보이	현지 발매일	93/12/17	장르	롤플레잉	화면외국어수준	일본어 상
	제작사	세 가	용량	24M	대 상 연 령	중학생 이 상
	현 지 발매가	8,800엔	기타	동시발매	게 임 난이도	AⒷC DEF

이렇게 게임은 진행된다

출발이다.

커맨드

1. 캠프모드

아이템	소지한 아이템을 사용, 조사하거나 버린다
테크닉	각 캐릭터의 테크닉을 사용한다
특수기술	각 캐릭터의 특수기술을 사용한다
장비	장비품을 장비하거나 해제한다 (*: 양손무기는 방패류와 함께 쓸 수 없다)
스테이터스	각 캐릭터의 능력, 상태, 장비품, 테크닉 등을 보거나 대열을 정한다 (*: 앞에 서 있는 캐릭터일 수록 공격을 자주 받는다)
상담	지금 무엇을 해야하는지 잊어 버렸거나 길을 잃었을 경우 선택한다
매크로	투시의 명령을 지정해 둘 수 있다. 편한 전투가 가능하며 복합공격을 쓸 때에도 편하다

2. 시스템 모드

세이브	세이브한다. 단, 세이브 불가능한 곳도 있다
메시지 스피드	표시되는 메시지의 출력속도를 정한다
전투속도	전투진행 속도를 정한다
버튼설정	A-C버튼의 기능을 바꿔 설정할 수 있다

3. 전투모드

커맨드	공격	장비한 무기로 적을 공격한다
	테크닉	각 캐릭터의 테크닉을 사용한다
	특기	각 캐릭터의 특수기술을 사용한다
	아이템	아이템을 사용한다 (장비품도 가능)
	방어	방어한다 (손상이 적어진다)
매크로	지정되어 있는 매크로를 실행 시킨다	
후퇴	도망간다. 단, 반드시 도망갈 수 있는 것은 아니다	

알아두자! 컴비네이션 배틀

PS 4 의 추가된 시스템인 이 「컴비네이션 배틀」을 잘 이용하면 전투가 훨씬 쉬워진다! - 이것이 무슨 소린가 하면…

전투 중에 두사람 이상이 테크닉이나 특별기술을 「특정한 조합」과 동일하게 사용하면 특수한 새로운 기술을 쓸 수 있게 된다는 것.

예를 들면, 테크닉 「바타」를 쓴 후 바로 테크닉 「잔」을 사용하면 새로운 태크닉 「브리저드」가 되는 것. 단, 바로 두 명령이 연속해서 사용되어야만 한다. 캐릭터의 행동순서를 정할 수 있는 매크로를 사용하면 편하다.

또! 이 「컴비네이션 배틀」은 척도 쓸 수 있으므로 주의하기를. 「컴비네이션 배틀」이 가능한 적 그룹이 나오게 되면 그 구성을 무너뜨리는 데 총력을 기울여야 할 것이다.

이것이 컴비네이션 배틀의 예인 브리저드, 화이어 스톰. 화면을 보면 힌트가 있을 지도 ~

스테이터스

중독	걸으면 HP가 감소한다. 황색으로 표시된다
기절	전투 후에 자동적으로 회복된다. 운이 좋으면 저절로 나을 수도 있다. 청색으로 표시된다
마비	마비상태. 저절로 나을 수도 있으며 역시 황색표시
치사	생물 캐릭터가 HP가 0이 되면 이 상태가 된다. 적색
기능정지	메카닉 캐릭터가 HP가 0이 되면 이 상태가 된다. 전투 후에 자동적로 회복되며 역시 적색

자주보는 아이템들

긴 게임 도중 계속해서 등장하는 아이템들이다. 아이템이 없으면 클리어가 불가능할 정도!?

모스메이트	HP를 조금 올려준다
디 메이트	HP회복약. 모노메이트 보다 강력하다
안티포이즌	해독약
큐어 파라라이즈	마비치료약
여행의 오카리나	한번 갔던 마을로 워프할 수 있다
길잃음의 오카리나	던전 등을 탈출할 수 있다

게임 스타트 메뉴

타이틀에서 스타트 버튼을 누르면 다음의 메뉴가 나온다.

컨티뉴 : 세이브 한 데이타를 로드해 시작

뉴 게임 : 처음부터 게임을 시작한다

이레이즈 데이타 : 세이브한 데이타를 지운다

숙명은 어느 초보 헌터의 첫 의뢰로부터 시작되었다…

루디의 첫 의뢰

아이드 마을

"루디, 할일이야. 빨리 준비해"

라이라가 루디를 부른다.

"너, 이게 헌터 등록 후 첫 의뢰야. 기합넣어!"

"그래-. 이제 견습이 아니군."

드디어 헌터로서의 데뷔다!

라이라는 지금까지 루디를 가르쳐 온 모타비아 최고의 여자 헌터다. 그 정식 파트너가 된 루디.

이번의 의뢰인은 모타비아 아카데미의 학장이라고 한다. 준비가 끝났으면 모타비아 아카데미가 있는 피아타로 향한다.

Remeber! : 헌터란 직업의 하나다. 의뢰를 받아, 몬스터를 물리치는 것이 주된 일이다. 헌터 중에는 의뢰주를 배반하고 마을을 공격하는 악한 헌터도 있는데, 이런 악한 헌터를 물리치는 것이 PS II에 등장한, 아미아와 같은 카운터 헌터인 것이다.

학교내에 몬스터가 나타나다니

피아타

피아타의 마을에 도착은 했지만 루디는 이곳저곳 다니다 라이라를 놓쳐버렸다(바보같이…). 아카데미를 돌아다니면 라이라가 한참 찾았다고 화를 낸다. 아무리 초보라해도 이건…

이건 초보하고는 상관이 없는 문제다

일단 2층 학장실로가 의뢰내용을 듣자.

학장의 의뢰내용은 역시 몬스터 퇴치였다. 한달 전부터 학교내에 수수께끼의 몬스터가 나타나니 이를 소탕해 달라는 내용.

그런데 몬스터가 갑자기, 그것도 학교에서 나타나다니? 뭔가 이상하다고 생각해 뭔가 의심갈 만한 일이 없냐고 물으니 학장은 화만 낸다.

"아무것도 없소! 상관없으니 몬스터나 빨리 퇴치해 주시오. 그 때문에 많은 보수를 걸었으니까!"

학교에서 이런 몬스터가 돌아다니다니

Remeber! : 모타비아 아카데미 학교 안에 있는 두상은 닥터-루벤이라는 사람의 것이다. 이 사람은 PS I에 등장했던 천재 과학자다. 많은 탈것을 발명해 아리사일행을 도운 중요인물이었다.

문제의 지하실로 향하던 중 입구에서 어슬렁 거리는 한 남자가 있었다. 그의 이름은 한. 그는, 우리가 몬스터 퇴치를 위해 온 헌터라는 것을 알고 자기도 데려가 달라고 한다. 이유인 즉 그의 스승인 홀트 교수가 바스바레에 조사갔다가 실종된 직후부터 몬스터가 나타나기 시작했다는 것이다. 또 그때부터 학장이 지하실을 출입금지시켰다는 것도 수상하다.

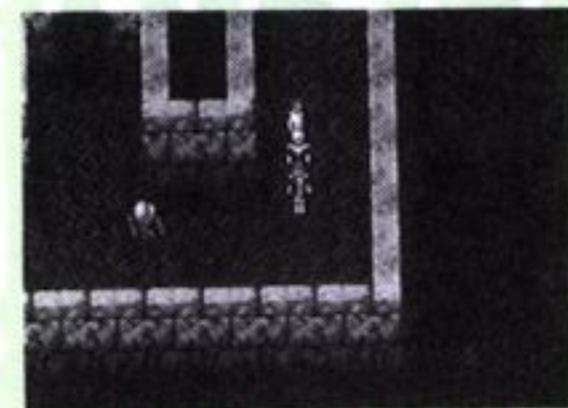
라이아의 100메세타 요구에 승낙한 한을 데리고, 지하실로의 계단을 밟았다-.

두 사건의 연관성을 확신하는 한

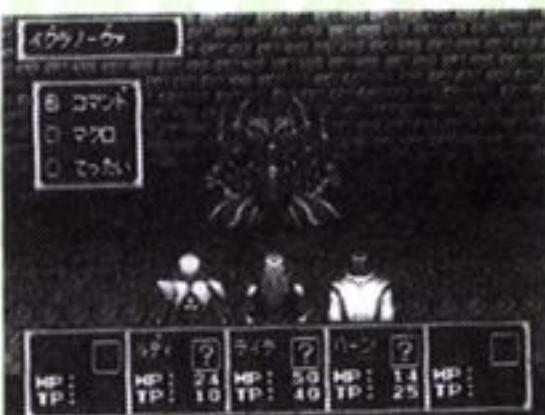
하지만 라이라의 대금 요구에는 당황할 수 밖에

지하실로 내려가니 이상하게 생긴 바이오 몬스터가 휙- 하고 도망간다. 역시!

미리 말해두자면 이 지하실의 끝에는 보스가 기다리고 있으므로 회복약을 좀 사 오는게 좋겠다. 가는 김에 정보도 좀 얻고…

학장의 명령으로 마을 밖으로 나갈 수 없다. 학장이 도시에서 제일 센가~

에이리언같은 몬스터가 도망치고 있다

그럼 지하실을 차근차근 뒤지며 나가자. 맨 처음 던전답게 매우 간단하다. 워밍업하는 기분으로 나가다 보면 곧 최고 지하층에 도달하게 되는데, 그 곳에서 본 것은 – 캡슐 속에서 배양되고 있는 몬스터들이었다. 도대체 어떻게 된 일이지? 일단 끝에서 우리를 기다리고 있는 (?) 보스 이그라 노바를 물리치자. 라이라의 특수기술「볼텍스」로 보스를 집중공격하고 회복에 신경쓰면 ok.

학교 지하실에 이런 것이 있다니… 이건 도대체 뭐지?

이그라노바는 보스라 해도 그리 무섭지 않다

보스를 물리친 후 진상을 듣기 위해 교장실로 간 일행은 교장으로부터 몬스터의 발생지가 바스바레에 있다는 것, 그 안에 초고대문명의 유적이 있다는 것, 그것을 조사하러 떠난 홀트교수가 돌아오지 않았다는 것, 그리고 지오라는 마도사에게서 협박을 받았다는 것 등등을 들을 수 있다.

당신! 뭔가 숨기고 있지!!

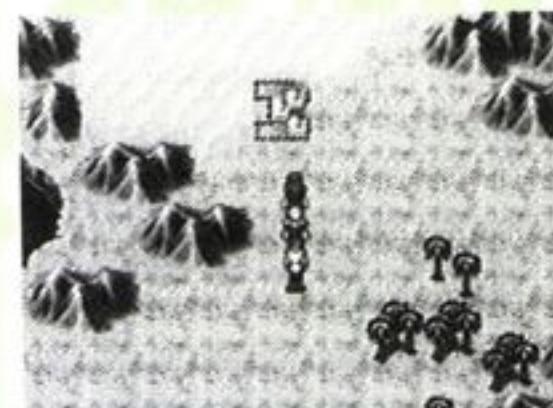
이자가 지오. 사악한 분위기다

진실을 알게 된 한은, 300메세타를 라이라에게 지불하고 바스바레에 가기를 결심한다…… 그런데 그 지오라는 자는?

겁 많은 한과 그점을 이용해서 돈을 뜯어내는 라이라

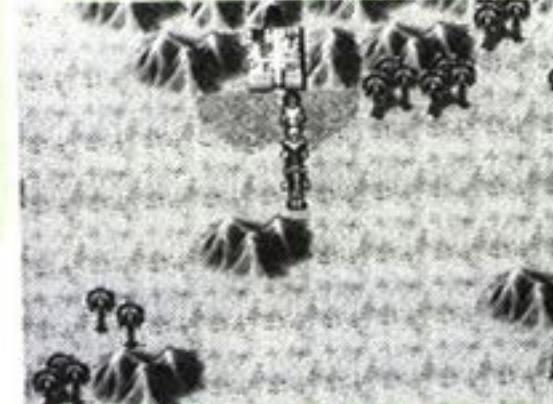
돌이 된 사람들

마일 마을

바스바레 유적은 제마 마을에 있지만 일단 도중에 있는 마일 마을부터 들러보자. 이곳에서 앞으로의 전투에 대비해 장비품을 강화해 두는 것이 좋다.

이 마을이 마일 마을. 류사와 건너편의 이상하게 생긴 성이 보인다

이 마을에서는 여러가지 중요한 정보를 들을 수 있는데, 류사(沙:이동불가능한 곳)건너편의 성이 하룻밤만에 생겼다느니, 최근 유행하고 있는 종교의 교주가 지오란 사람이라느니, 제마 마을이 전멸했다느니 하는 이야기도 들린다. 앞으로의 고생을 암시하는 것 같군… 준비가 끝났으면 북동쪽에 위치한 제마 마을로 향하자.

* 참고 : 이곳에는 한 아저씨가 샌드 웜 양식으로 성공할 꿈에 부풀어 있다. 하지만 잘 될까? 언젠가는 여러분이 도와주어야 할 사태가….

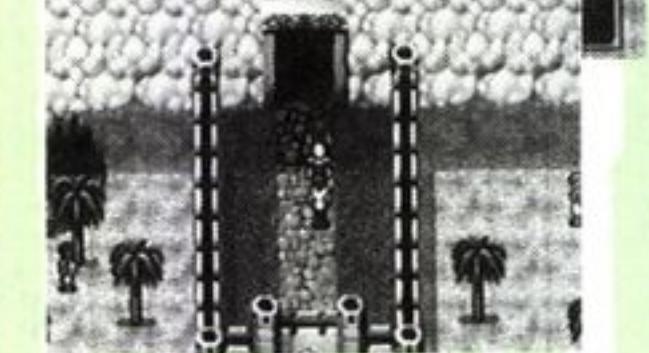
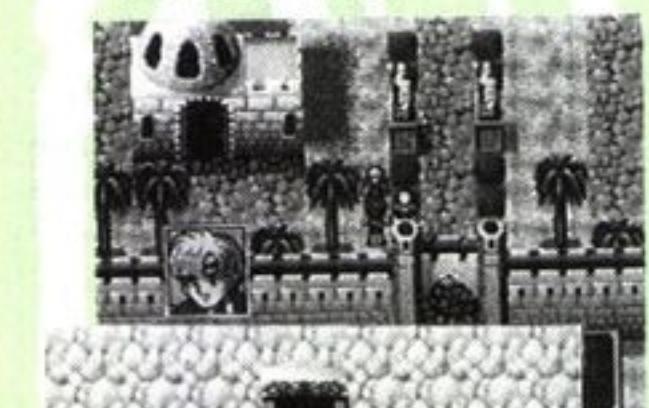
제마 마을

제마 마을. 뒤의 바스바레로의 입구도 보인다

마을에 도착한 첫인상 – 그것은 적막감이었다. 모든 마을사람들이 돌이 되어 있었던 것이다.

유일하게 들어갈 수 있는 집(다른 집들은 부서져서 들어갈 수도 없다)의 지하에는 이 마을의 생존자인 두 아이가 있다.

"검은 옷을 입은 남자가 쳐들어와서……"

검은 옷의 남자란 혹시 지오 아닐까…?

사람들이 돌이 되어있다

바스바레로의 입구

마을 북쪽에 있는 입구를 통해 바스바레로 들어가면 마을에서와 마찬가지로 돌이된 사람들을 볼 수 있다. 계속 들어가면 – 마지막에 서 있는 것은 홀트 교수였다! 하지만 교수도 역시 돌이 되어있는 상태.

라이라는 석화는 고대에 소멸되었다는「매직」의 하나라고 한다. 지금 이런 일을 할 수 있는 자는 없을거라고 한다.

어쨌든 석화를 풀려면「알슈린」이라는 약이 필요하다고 한다. 라이아가 옛날에 그 약을 모르컴 마을에서 봤다고 하는데…

홀트 교수도 돌이 되어 있었다

Remember! :「알슈린」을 듣고 알아차린 분도 있겠지만 이 약은 PS Ⅰ에 등장하는 마우의 목에 걸려있던 바로 그 약이다.

알슈린을 찾아서

모르컴 마을

제마 마을에서 남쪽에 있는 모르컴 마을. 그러나 –

이 마을은 이미 마을이 아니었다. 누군가에게 공격을 받아 이미 폐허가 된 상황이었다.

폐허가 된 마을

그럼 알슈린은 어디에서 얻지 – 그때 폐허 한 가운데 우뚝선 사내가 시야에 들어온다.

그의 이름은 스레이. 라이라의 옛날 동료(?)였던 것같다. 그는 이 마을을 전멸시킨 자가 지오라는 것을 가르쳐 준다. 하지만 그의 정체는 아직 베일 속에 쌓여있다.

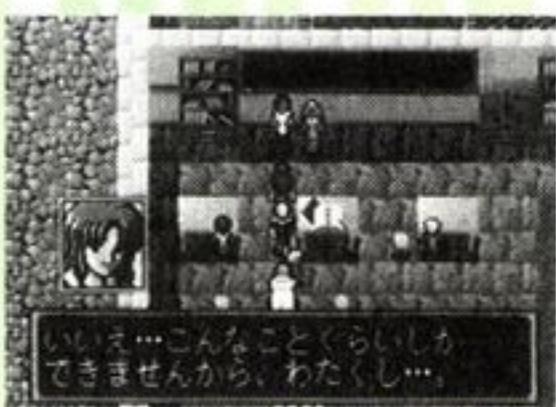
스레이는 알슈린이 토노에라는 마을에도 있다고 말해준다. 그런 다음 목적지는 결정! 스레이도 토노에에 갈 일이 있다며 동행을 부탁한다. 주저없이(?) 출발!!

스레이와 만났다

＊참고 : 스레이의 특별기술, 테크닉을 다른 캐릭터의 특수기술이나 테크닉과 조합해 보면 앞으로의 진행에 도움이 될 것이다.

목적지는 토노에지만 중간에 있는 쿠르프마을에서 쉬어가는 게 좋을 것같다. 이유는 장비품이다. 토노에까지의 길은 길고, 적도 강하며, 정보수집도 빼놓을 수 없기 때문이다.

또 한가지 이야기 하자면, 이곳은 한의 고향이다. 이곳에는 한의 부모님이 경영하는 도구점과 약혼자가 가르치는 학교도 있다. 하지만 도구점에서 물건 살 때도 한푼도 안 깎아 준다~~(전혀 도움이 안됨)

정보에 의하면 토노에로의 입구는 미로라고 한다. 길이 좀 길기 때문에 준비를 철저히!

이 여자분이 한의 약혼녀 아냐. 예쁘다~

＊참고 : 또하나 신경써 둘 것은 이 마을 오른쪽에 보이는 작은 섬 위의 건물이 「전사의 신전」이라 불리고 있다는 것. 이것은 게임 후반과 관계가 있다.

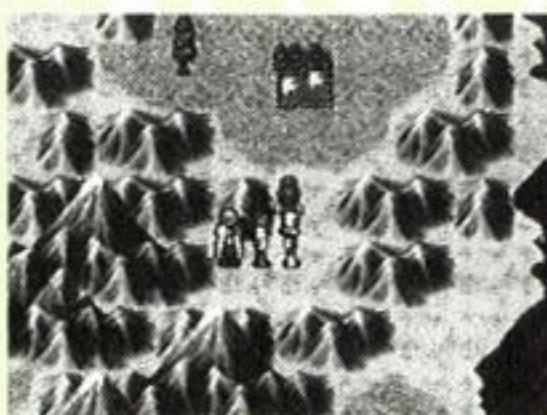
골짜기의 미로

골자기의 입구가 큰 바위로 막혀 있다는 말은 들었지만 스레이의 「페레아리」 주문으로 문제 없음.

루디와 한은 깜짝 놀라는데 사릴 「페레아리」는 고대에 사용되었다고 전해지는, 지금 사용하지 않는 보통의 테크닉과는 다른 것이다(그럼 스레이는 어떤 녀석이길래?!)

"페레아리!!!"

이 동굴은 단지 지나가기만 하면 되므로 테크닉이나 특수기술을 아낄 필요는 없다. 노파심에서 한가지 도움말을 주자면 스레이가 기본으로 장착하고 있는 무기 「우트케인」에는 회복테크닉인 「레스타」의 효과가 있으니 잘 이용하기를.

토노에 마을

동굴을 빠져 나오면 토노에 마을이 보인다

이 마을에 온 이유는 물론 알슈린을 얻기 위해서 온 것이다. 하지만 스레이는 우리와 목적이 다르므로 곧 파티에서 이탈한다(이 말은 장착품을 다 빼내라는 뜻이다! 이곳의 장착품은 강력하고 또 비싸다).

노점상이라고 무시하지 말자. 그래도 분명히 가게다

도린이란 장로는 우리의 몇가지 질문에 대해 답해준다. 그런데, 그중 신경쓰이는 것이 세번째의 「라이라의 스리사이즈(B,W,H)」. 이 도린이란 사람은 라이라와 아는 사이였던가?

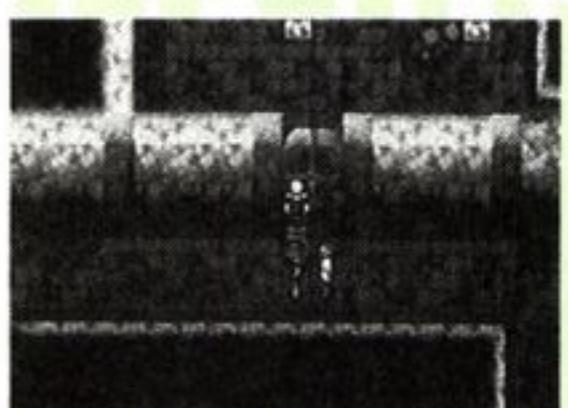
도린의 의미 심장한 한마디– "지오에 상관하지마."

위부터 88, 육십…

스레이와 도린은 할일이 있다며 어디론가 가 버린다. 일행은 안내를 해줄 파이크를 동료로 삼은 뒤 창고로 알슈린을 얻으러 갔다.

"알슈린은 창고에 있으니 갖고 가"

"아직은 지오에게 이길 수 없어"

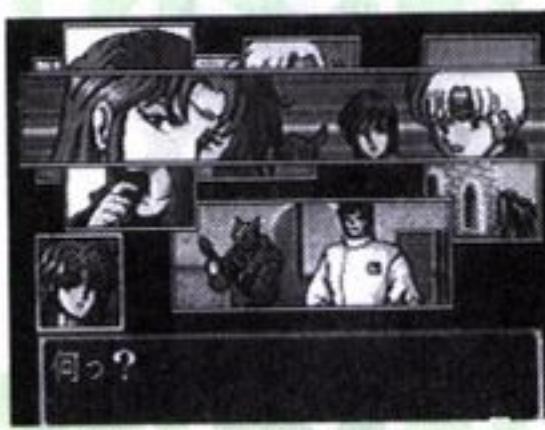
알슈린을 얻은 뒤 제마마을로 돌아가려는 일행에게 파이크는 자신을 데려가라고 부탁한다. 그는 모르캄 마을의 생존자로 지오에의 복수를 포기할 수 없었던 것이었다.

잠겨진 문 너머로 상자가 보이는데 –

드디어 알슈린을 얻었다

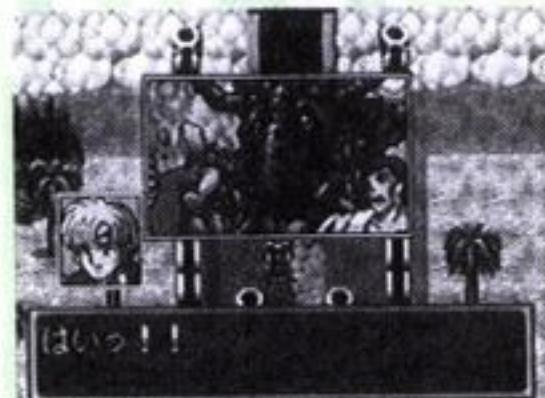
추격！지오를 물리쳐라

제마 마을/바스 바레의 고대유적

알슈린을 쓰자 마을사람들은 모두 정상이 되었다. 홀트 교수를 만나 기뻐하고 있는 동안, 갑자기 들리는 비명소리에 일행은 밖으로 뛰쳐나갔다. 밖에는, 이그라 노바가 서있었다. 이 녀석을 물리쳤으나 일행은 홀트 교수가 없는 것을 알아차리고 교수를 구하기 위해 다시 바스바레 유적을 조사하게 된다.

석화에서 풀려나는 박사

그때 바깥에서 나는 비명소리는！？

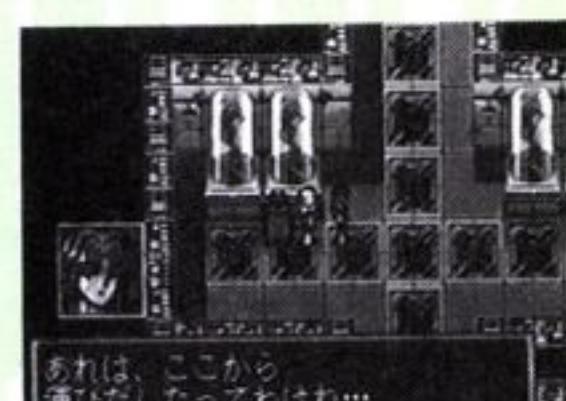
또 그 괴물이 나타났다

또 라이라에게 1000메세타를 강탈(?)당한 한. "내 결혼 자금이…."

바스바레로 가면 홀트 교수가 서있던 곳 뒤의 문으로 들어가자. 그곳은 바로, 「바이오 플랜트」였다.

이곳에도 아카데미 지하에서 봤던 캡슐이 많이 보인다. 역시 몬스터의 발생원은 이곳이었던 것이다. 교수를 구하기 위해 바이오 플랜트 중심부까지 도달한 일행은 홀트 교수를 발견했는데 —

교수는 무사했다. 그런데 그 교수를 구한 것은! 바로 안드로이드 팔이었다.

팔은 이 시설에 대해 이야기를 해 준다. 1000년 전에 건설된 이 기지는 생명공학 연구실이었으나 어떠한 이유에선지 관리 시스템이 폭주를 시작, 몬스터를 만들어 내게 되었던 것이다.

이곳은 무너져서 지나갈 수 없다

아카데미의 지하에서 본 것과 같은 것이다

이곳의 컨트롤 컴퓨터 시드는 모타비아에 퍼져있는 각 컨트롤 시설을 멈추게 해 몬스터가 나오지 않게 해야한다고 하며 그 방법은 각 시설에 에네르기를 공급하는 플랜트 나르바스의 동작을 정지시키는 것이라고 한다. 그리고 그 동작을 정지시킬 수 있는 유일한 인물, 플래나가 지오스 포드에 잡혀있다고 한다.

팔과 처음 만났다

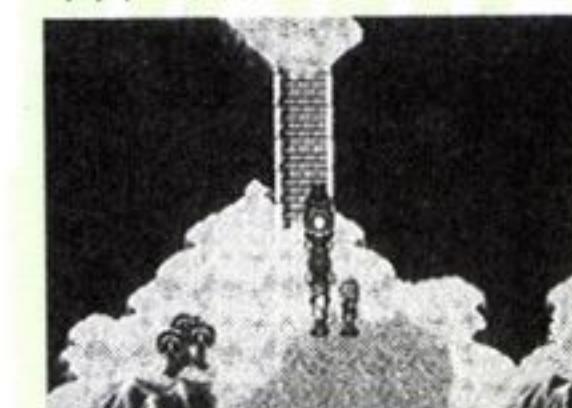
플래나는 지금 지드의 성에 잡혀있다

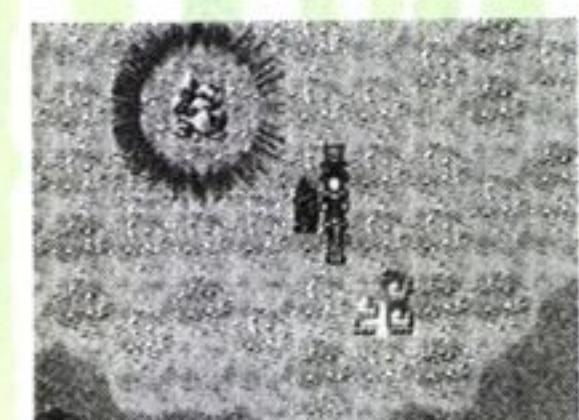
새로운 목표를 알게 된 일행은 지오스 포드로 향한다. 그때, 시드는 자폭한다. 자신의 제어를 떠난 바이오 플랜트는 몬스터를 만들어낼 것이므로 그것을 멈출 유일한 방법을 택한 것이다.

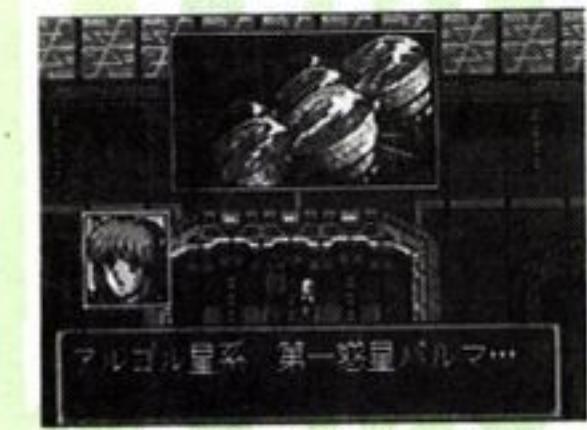
처음으로 푸른 하늘을 보고 좋아하는 팔

자폭하는 시드—최후의 방법을…

제마 마을의 사람들이 정상으로 돌아와 북쪽강에 부서져있던 다리를 고쳐놓았다. 이 다리를 건너면 곧 나르야 마을이다.

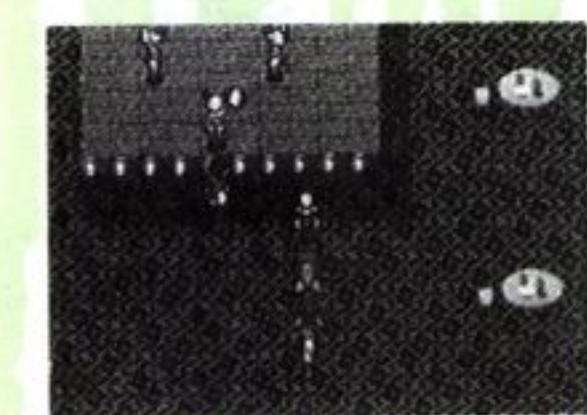
다리가 고쳐져 있다

나르야 마을/수수께끼의 폐허

나르야 마을을 기점으로 수수께끼의 폐허를 탐험하기로 하자. 이 곳은 스토리와는 관계가 없지만, 많은 우수한 장착품과 더 PS의 더 깊은 이해를 위해 가보는 것이 좋을 것같다.

사람들이 '유성'이라 부르는 폐허

이 폐허의 중심부에는 메인 컴퓨터가 있는데, 팔이 이것을 작동시켜 알아낸 정보는, 이 폐허가 원래 파르마가 소멸할 때의 탈출 우주선이었다는 것 정도.

파르마의 우주선이 모니터에 표시된다

* 1284년은 바로 PS II의 시대로 파르마가 폭발, 소멸한 시기이다.

아이드 마을/비밀의 통로

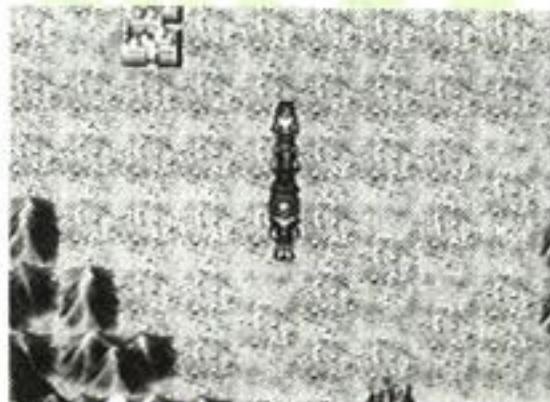
아이드 마을은 라이라의 집과 헌터오피스가 있는 대도시로 이곳에 있는 헌터 오피스에서는 게임의 진행에 따라 여러가지 의뢰를 받을 수 있다. 의뢰를 완

술집에는 이런 곳도….

수하면 보수를 얻을 수 있고 전투가 수반되는 경우 레벨도 빨리 오르므로 권장한다.

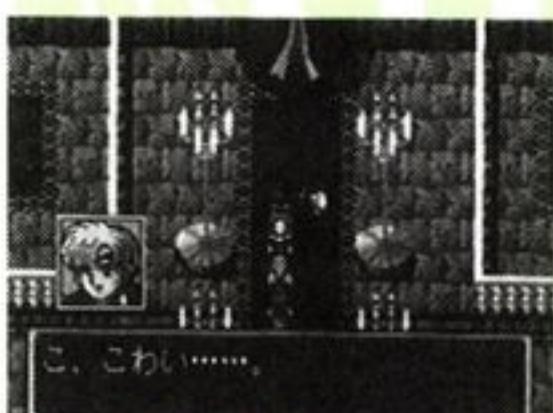
그럼 정보를 모으고 장비를 점검한 후 비밀의 동굴로 가자.

이 비밀의 동굴 입구는 나무로 둘러쌓여 들어 갈 수 없는 것처럼 보이지만 분명히 들어 갈 수 있다(화가 날 껄?).

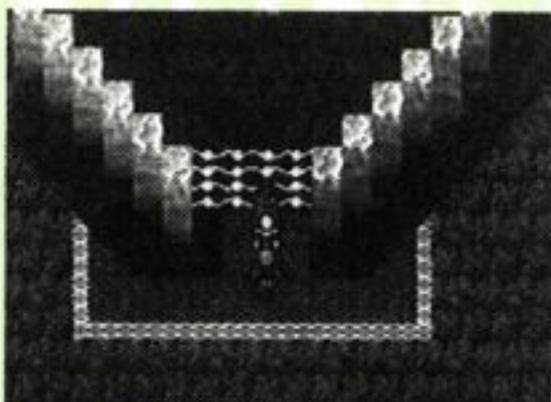
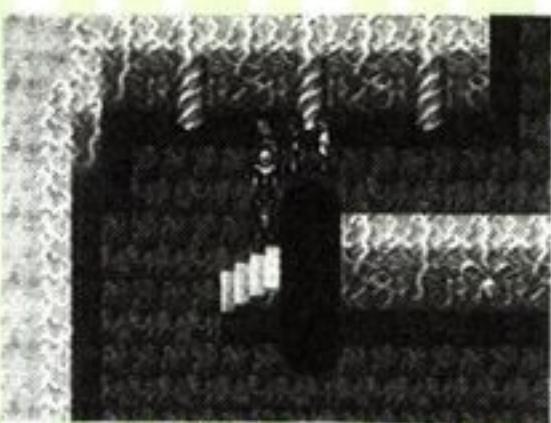
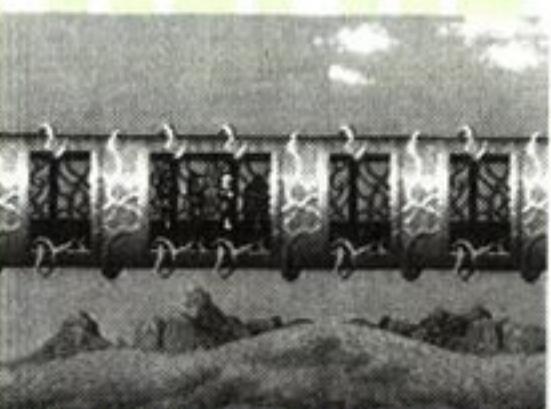
이곳도 단순히 지나가면 그만인 지역. 적이 강하지만 걱정없이 앞으로 전진하자. 맵은 단순하다.

카다리의 마을/ 지오스 포드

위에는 카다리마을, 아래에는 지오스 포드성

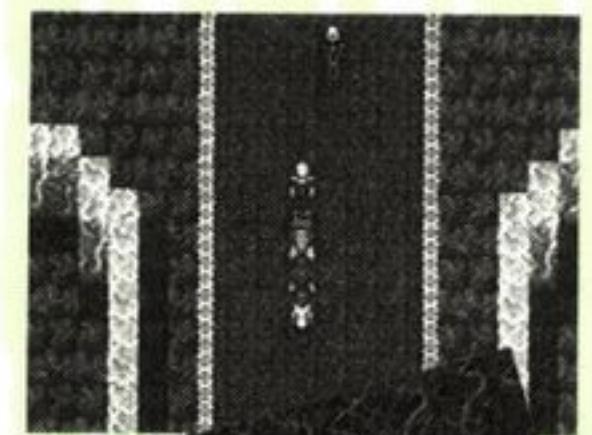
이 카다리의 마을에는 지오교회가 있다. 이곳에 있는 사람들의 말을 들어보면 지오교가 작년에 유행했던 종말론과 같은 이야기를 하고 있다는 것을 알 수 있을 것이다. 지오의 목적은 이 세상을 멸망시키는 것인가?

이것이 지오의 교회

너무 열성적으로 지오를 믿어 실신한 할아버지—"무, 무서워~"

장비를 완벽히(!) 갖춘 후 지오의 성인 지오스 포드로 향한다. 이곳의 1층 중심부는 결계가 처져있어 들어 갈 수 없다. 그럼 다른 곳을 돌아 다니며 아이템을 모으자. 이곳에는 강력한 장비품이 많은데, 이곳부터 보스다운 보스가 등장하므로 꼭 얻어두어야 한다.

2층의 계단 옆에는 떨어지는 구멍이 있는데, 이 구멍은 모두 떨어지도록 하자. 이 아래에는 모두 아이템이 있다.

아래층으로의 길은 결계로 봉쇄되어 있다

떨어지라고 있는 구멍?!

와~ 떨어지겠다! 아래를 보지 맙시다

지오스 포드 최상층에는 플래나가 잡혀있는데 플래나를 구하기 위해서는 3층 지오의 부관 쥬서를 물리쳐야 한다. 쥬서를 물리치고 최상층에 가면 플래나가 있다.

플래나를 구하는데 지오가 등장, 그는 다크 파르스를 소환해 전투가 일어난다. 그러나 그는 매직바리어라는 것으로 우리의 모든 공격을 쓸모없게 만들어 버린다. 그리고 그의 일격, 「검은 파동」이 루디를 덮치는데…

이 녀석이 지오의 부관 께서. 그리 세지도 않다

플래나가 「매디컬파워」로 일행을 치료해 준다

"다크파르스 님이 원한다면 나마저도 없어질 수 있다…," "미쳤어!"

플래나를 발견했다

다크파르스를 뒤로한 지오의 모습

매직 베리어를 격파하라

크루프 마을

라이라가 몸으로 루디를 막았다. 「검은파동」은 라이라에게 명중하여 라이라가 중상을 입게 된다. 때문에 일행은 일단 퇴각하기로 했다.

「검은 파동」을 몸으로 막는 라이라

분하지만 일단 퇴각

라이라는 중태다

라이라는 지오의 매직바리어는 고대의 「매직」으로 이를 깨려면 스레이에게 도움을 청하라고 한다. 매직을 쓸 수 있는 또 한 사람, 그 사람이 바로 스레이

도린과 스레이는 라데아의 탑으로 간다고 했다

인 것이다.

파이크가 도린과 스래이의 행선지를 알고 있었다. 스래이 일행은 라데아의 탑으로 간 것같다고 한다. 그러나 라데아의 탑은 류사를 건너가야 갈 수 있는데…

이 세상을 무로 되돌려 놓으려는 지오를 어떻게 해서든 막아야 한다. 자신까지도 다크파르스가 원한다면 죽으리라는 그를 말이다.

「괜찮아요! 랜드마스터가 있어요!」

플래나는 류사를 건널 수 있는 랜드마스터라는 전차가 머신센터에 있을 거라고 한다. 일행은 부상을 입은 라이아와 간호를 위해 한을 남겨 두고 세명이서 길을 떠난다.

머신센터는 마을 남쪽에 있다.

"랜드마스터가 있어요!"

여기가 머신 센터

머신 센터/ 몬센 마을

아무것도 없던 곳에서 머신센터가 솟아오른다. 플래나가 머신센터의 중심부 터미널을 살펴본 결과 이상이 없었다. 랜드마스터를 얻은 후 곧 동쪽사막을 건너가면 가장 먼저 보이는 것이 몬센 마을이다.

이 모든 이상은 제란에서 오는 컨트롤 코드가 잘못되어 있기 때문이라고 한다. 그럼 제란으로 가야하나?

랜드마스터를 가동시키자

"어때요! 이 광택, 중량감, 기능미 넘치는 디자인!"

몬센 마을의 주변은 최근 지진이 많아 주민들이 걱정하고 있다. 일행이 지진의 원인에 대해 이야기 하는데 갑자기 주민들이 몰려와 지진을 멈추게 해 달라고 난리(?)를 부려 결국 부탁을 받은 꼴이 되었다.

잦은 지진의 원인은 지반을 컨트롤하는 플래이트 시스템이 문제가 있기 때문으로 보인다. 마을 동북쪽에 있는 플래이트 시스템으로 향하자.

"제발 지진을 멈추게 해 주세요!" 몰려온 사람들

플래이트 시스템

이곳에는 아이템 상자가 많이 있는데 꼭 모두 열어보도록 하자. 안드로이드용의 무기는 보통의 장비품 상점에서는 팔지 않기 때문에 얻어서 강화해야만 한다. 이곳에는 플래나의 특수기술 무기도 있기 때문에 다시 한번 강조하지만 꼭! 꼭! 모든 상자를 열어 보도록 하자.

플래나용 특수기능 유니트를 찾았다. "이것으로 나도 48%정도 파워업 했어요!"

지하 5층에는 플래이트 시스템의 중앙 컨트롤 시스템이 있고 플래나가 무사히 기능을 정지시킨다. 이것으로 지진문제는 일단 해결이다.

무사히 시스템을 정지시켰다

테르미의 마을/ 라데아의 탑

이곳은 더 동쪽에 있는 마을로 바로 PS I의 시대의 주인공, 아리사의 전설(?)이 남아있는 곳이다. 딱 할 말은 없지만, 팔고있는 아리사의 검만은 절대 사지말 것. 이검은 말그대로 기념품용 칼로 위력이 전혀 없다.

라데아의 탑은 마을의 남서쪽에 있다.

PS I의 영웅, 아리사의 동상

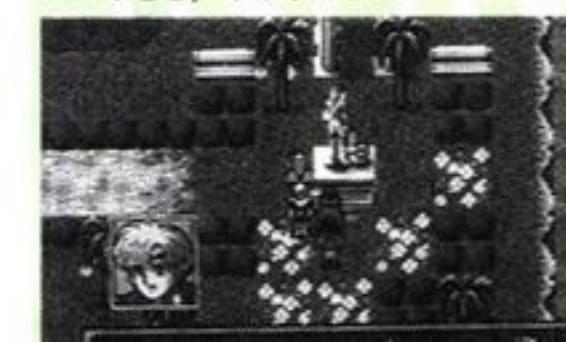
라데아의 탑

마을 남동쪽에 위치한 라데아의 탑

PS I를 해 본 사람은 이 던전의 BGM이 예전의 그것과 같다는 것을 알아차릴 것이다. 이외에도 이곳에는 예전에 나왔던 유명한 아이템이 다수 나오는데, 5층에 있는 프라드 망토는 PS I에서 루츠가 썼던 방어력 높은 망토다.

몇 층인가를 올라가면 스래이와 만나게 될 것이다. 슬래이는 이곳에 사이코 원드를 얻으러 왔다고 하는데, 그 사이코 원드가 지오의 매직바리어를 깰 수 있는 유일한 아이템인 것이었다.

스래이와 합류해 지오가 보낸 자객을 물리치고 사이코 원드를 얻자.

스래이와 합류다

사이코 원드가 있는데……

지오가 보낸 자객. 간단히 물리칠 수 있다

* 실은 이 사이코 원드도 PS II에 등장하는 아이템인데 원래의 효과는 전투에서 도망가게 해 주는 것이었으나 이번에는 그런 효과는 없고 적의 마법방어를 없애주는 효과가 있다.

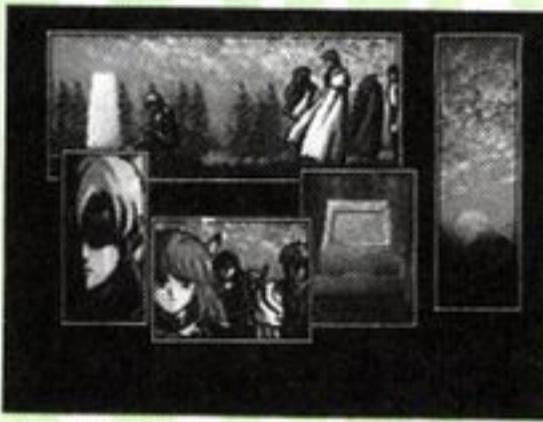
사이코 원드를 얻었지만, 스레이가 무언가를 느끼는 듯하더니 쿠르프로 돌아가자고 한다. 라이라에게 무슨 일이 생긴 것일까?

스래이가 무언가를 느끼는 듯

쿠르프

스래이의 예감은 맞았다. 꺼져가는 라이라의 생명은 누구의 힘으로도 되살릴 수 없었다.

라이라의 상태가 급속히 나빠져 간다

다음날 아침, 라이라의 묘 앞에서 일행은 다시금 전의를 다지는 것이었다. 이제 지오를 물리치고 나르바스를 정지시켜 모타비아에 평화를 되돌려야만 하는 것이다.

라이라의 죽음… 모두들 슬픔을 가누지 못한다

별을 보며 지금까지의 일들을 생각하는 동료들

라이라의 묘 앞에서. 다시 힘내자!!!

다음호에 이어집니다

테크닉 리스트

* 보기-이름/유효범위/소비 TP

회복계

체온저하 : 분자운동을 억제시켜 적의 체온을 급격히 낮춘다.
생물 적 1명에 유효
바타(1, 4)
기바타(1, 7)
라바타(1, 10)

죽음 : 신경조직을 파열시켜 죽음에 이르게 한다. 생물 적에 유효하며 전체공격이 1인 공격보다 확률이 높다.
볼드(1, 8)
사볼드(전, 16)

자연발화 : 적 주위의 산도를 높여 자연발화하게 만든다.
생물에 유효
포이에(1, 3)
기포이에(1, 6)
라포이에(1, 9)

압력 : 고중력을 생성, 손상을 준다. 메카, 생물에 유효.
그라브트(전, 10)
기그라브트(전, 15)
라그라브트(전, 19)

폭발 : 분노와 고통을 물리화해서 손상을 준다. 모든 적에 유효
메기드(전, 30)

섬광 : 섬광을 발사, 손상을 준다. 모든 적에 유효
그라브트(1, 6)
라그라브트(1, 15)

자연발화 : 적 주위를 진공으로 만들어 기압차에 의해 자연발화시킴. 생물에 유효.
잔(전, 8)
기잔(전, 12)
라잔(전, 16)

분해 : 적의 분자조합을 분해, 소멸시킨다. 메카계 유효
프로세단(전, 16)

공격보조, 방어계

공격력 상승 : 근력을 100% 발휘하도록 한다. 생물에 유효
시프타(1, 7)

공격력 상승 : 적을 늙게 만든다.
세른(전, 5)

방어력 상승 : 신경전류의 전달속도를 높여 스피드를 올린다.
동료 전원.
세네라(6)

방어력 상승 : 동료 주변에 강한 력장을 만들어 데미지를 흡수한다.
데반드(전, 5)

테크닉 봉인 : 적의 주변에 결계를 쳐 테크닉을 쓸 수 없게 한다
시리스(전, 8)

공격력 상승 : 적의 신경반응속도를 느리게 한다.
드랭크(전, 4)

기절 : 적의 신경세포를 자극해 기절시킨다.
리미터(전, 10)

치료계

생명력 회복 : 동료의 자연치료 능력을 올린다
레스타(1, 3)
기레스타(1, 6)
라레스타(1, 9)
사레스타(전, 12)
기사레스타(전, 24)
라사레스타(전, 36)

독 중화 : 동료의 내장을 정화해 독을 없앤다.
안티(1, 2)

마비치료 : 마비된 신경조직을 자극, 마비를 치료한다.
리무바스(1, 5)

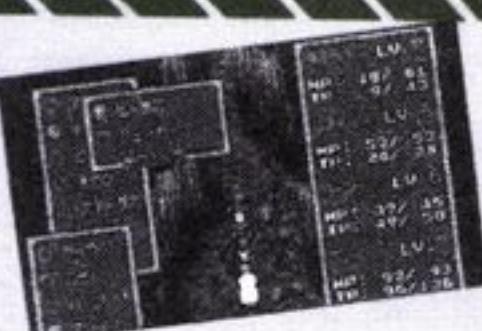
각성 : 기절해 있는 동료의 신경을 회복시켜 기절을 치료한다.
아우로스(전, 9)

부활 : 빈사상태의 동료를 부활시킨다. HP의 1/4회복.
리바사(1, 12)

완전회복 : 중독, 마비, 기절 등의 상태와 HP를 완전회복시킨다.
레제네(1, 36)

이동계

전이 : 한 번갔던 마을로 워프가능
류카(8)

탈출 : 깊은 던전에서 탈출가능
히나스(4)

특별 기술 리스트

루디(검기)

어스 바인드 : 적 1마리를 움직이지 못하게 한다. 정신이 없는 것에는 효과없음

소드 크로스 : 적 1마리를 십자베기로 공격

에어스레쉬 : 검으로 진공상태를 만들어 복수의 적 공격

레이블레이드 : 검에 「빛」의 힘을 주어 공격

익스플로드 : 전신에 「빛」을 싫어 돌진. 형체가 없는 적에게는 무효

팔(체술)

이류전 : 적 전체에 유효. 고속이동으로 잔상을 남김

더블어택 : 적을 두번 공격함

엘리미 네이트 : 적이 느끼지 못하도록 접근, 일격에 죽임

디스럽트 : 적 전체를 분신공격

스레이(매직)

프레에리 : 복수의 화염탄을 발사한다.

훈 : 대기를 휘몰아 적에게 쏜다

딤 : 적의 생명활동을 정지시킨다

탄드레 : 적 전체, 메카계에 유효. 대기 중의 정전기를 모아 공격

에페스 : 적 전체. 푸른 섬광으로 언데드 몬스터를 없앰

네가 디스 : 적 전체. 차원을 구별지어 이차원의 몬스터를 없앰.

레제온 : 적 전체. 진공을 활성화시켜 거대한 에네르기를 끌어내 폭발시킴

라이라(무기)

볼텍스 : 적을 연속공격시킴

문세이드 : 슬라이서의 반사광으로 적을 혼란시킴

데스사이즈 : 일격에 목을 벰

파이크(무술)

크레쉬 : 적1명을 혼신의 힘으로 찍어누른다

워크라이 : 기합을 넣어 공격력을 올린다

시핑 : 적전체를 무기를 휘둘러 공격

챔프는 요지경 !!

신신애씨의 "세상은 요지경"이라는 노래가 히트를 친지 불과 6개월도 안돼 "챔프는 요지경"이라는 새로운 용어가 등장해 화제를 모으고 있다.

내용인 즉 창간 1주년 기념 선물대잔치 중 「챔핑을 찾아라」코너에서 슈퍼컴보이의 행운을 잡은 김승찬 학생을 둘러싼 에피소드. 언제나와 같이 챔프 담당자는 당첨자의 전화연락을 받았다. 그리고 시간약속을 하고 장소를 알려주고, 선물을 준비하고…

그런데 '세상은 넓고 할일은 많다'라는 명언에 파문을 던지듯 동행한 보호자가 챔프의 끼있는 기자 김종팔씨의 중학교 호랑이 은사님이였다나, 이에 챔프도 놀랐고 당사자인 김종팔씨는 10여년만에 다시 종아리를 맞아 기쁜 비명을 질렀다. 하지만 챔프덕에 은사님, 행운의 독자는 길이 남을 추억을 가지고 문을 나섰다.

나조뿌요

핸디알라딘보이						
	현 지 발매일	93/12/10	장 르	액 션	화면외국어 수 준	일본어 중
	제작사	세 가	용 량	2M	대 상 연 령	중학생 이 상
	현 지 발매가	4,500엔	기 타	배터리 백 업	게 임 난이도	AB© DEF

인기 절정의 퍼즐 게임 「뿌요뿌요」의 한쪽 모드였던 「나조뿌요」가 대망의 독립을 선언했다! 과연 퀴즈 퍼즐의 전성기는 도래할 것인가? 하는 의문과 함께 한페이지를 소개하기로 한다.

뿌요뿌요가 어려운 분! 이 게임 한번 해봐!!

QUEST MODE

START

CONTINUE 006

너무 심취하면 금물입니다! 여섯 판까지만 살짝 알려드릴께요!

우선 초보자를 위한 간단한 설명을 하기로 하자. 「나조뿌요」란 뿌요뿌요의 캐릭터를 사용한 퀴즈 형식의 퍼즐 게임으로서 이미 설치되어 있는 뿌요뿌요를 향해 떨어지는 뿌요를 사용해서 지워가는 게임이다.

특히 뿌요뿌요에 약한 사람이나 반사 신경이 느린 분들에게도 권할 만한 게임이며 여행갈때나 학교갈 때 가장 절친한 친구가 되어줄 것이다.

뿌요뿌요의 한쪽 모드일 당시에는 패스워드 컨티뉴였지만 이제는 배터 리 백 업 형식이기 때문에 플레이하기가 훨씬 쉬워졌다

QUEST MODE

START

CONTINUE 003

일단~은 조건을 확인하자!

어떻게 지울 것인가!

우선은 조건을 확실히 확인해두어야 한다. 어떻게 지워나가야 할 것인가를 정하지 못하면 죽도 밥도 않되니까…

스타트 직후 화면

클리어 조건은 게임 화면에서도 확인이 가능하다. 지성이면 감천이라는 말이 있듯이 최선을 다하면 좋은 결과를 얻을 수 있을 것이다.

QUEST 001

ぷよ すべて 消すべし

슬슬 몸을 풀어볼까!

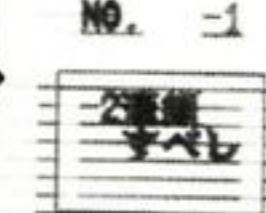
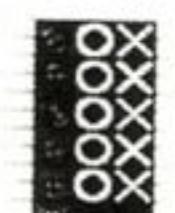
오른쪽 화면에서 다음에 나올 뿌요를 볼 수 있다. 주어진 조건은 「뿌요를 모두 지워라」. 역시 첫문제가 간단하군!

어때요! 쉽죠?

첫문제를 재빨리 속공으로 클리어하고 두번째 문제로 넘어가자. 물론 조건 확인을 잊어서는 않된다!

두뇌세포를 총동원하자!

나조뿌요에는 또 하나의 시스템인 문제 작성 모드가 있다. 마음대로 뿌요를 설치하고 클리어 조건과 등장 예정도 설정해서 본격적으로 게임에 몰입할 수 있는 것이다.

画面作成

화면 작성

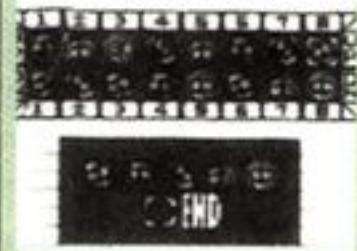
뿌요를 배치하고 초기 설정화면을 디자인한다. "아니! 공중에도 설치할 수 있는거야?"라고 의문을 품을 수도 금방 떨어져 버리니까 안심해도 좋다.

조건 설정

클리어 조건을 설정한다. 이것은 미리 준비되어 있는 것 중에서 선택하는 것이므로 아주 간단하다.

뿌요 방출

0와 X는 나온다/안나온다를 말한다.

予定ぷよ

예정 뿌요

자, 이제 작성된 문제를 시험해 보도록 하자! 덧붙여서 말하면 이 문제는 한번에 클리어할 수 없다는 것을 알아 두세요! 죄송합니다~ 호호호!!

실행

나올 뿌요로 뽑힌 뿌요가 어떤 배열과 구조로 등장할 것인가를 결정하는 화면이다. 참,난이도도 이곳에서 정한다.

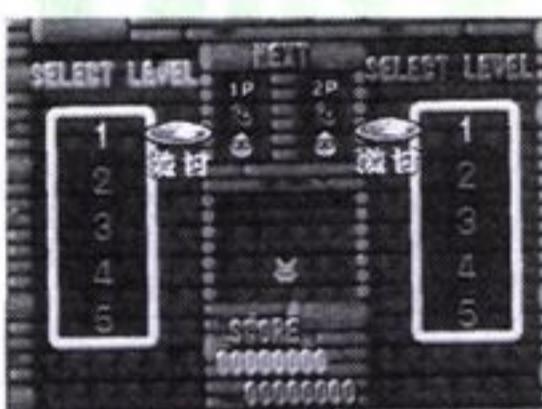
집중공략

동글이 퇴치작전 (뿌요뿌요)

수퍼알라딘보이	국내 발매일	94/1/10	장르	액션 퍼즐	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	세가	용량	4M	대상 연령	국교생 이상
	국내 발매가	미정	기타	동시발매	게임 난이도	ABⒸ DEF

일본에서 작년 1월에 발매되어 선풍적인 인기를 모은 퍼즐게임이다. 그 인기도는 현재에도 일본 게임인기순위 4위를 달릴 정도로 높다. 한국에서는 '동글이 퇴치작전'이라는 이름으로 뒤늦게 발매되는데 그 테크닉면을 중점적으로 소개하도록 하겠다.

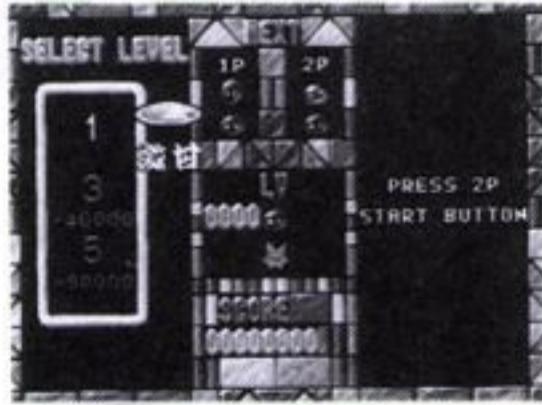
총 3개의 모드를 숙지하자

2인용 뿌요뿌요

5단계 레벨을 조절할 수 있으므로 큰 연쇄를 즐기려면 "격감(激甘)"을 선택하라

1인용 뿌요뿌요

이 모드는 토너먼트식으로 되어있다. 컨티뉴를 얼마든지 사용할 수 있고 몇번이라도 도전할 수 있다.

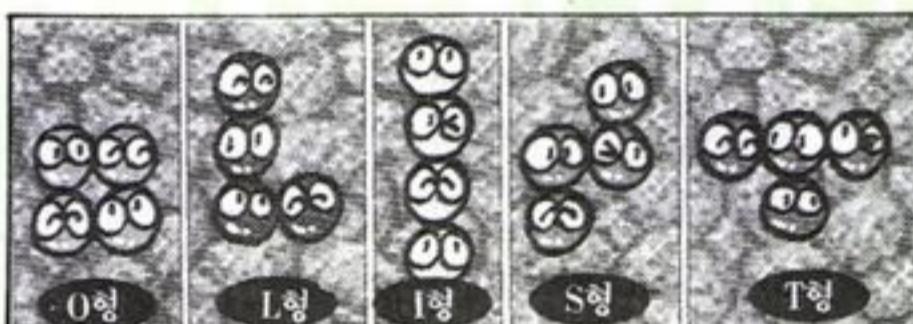
레벨 1인 도라코 켄타로우스. 얼굴에 어울리지 않게 심술을 부릴 때가 많다

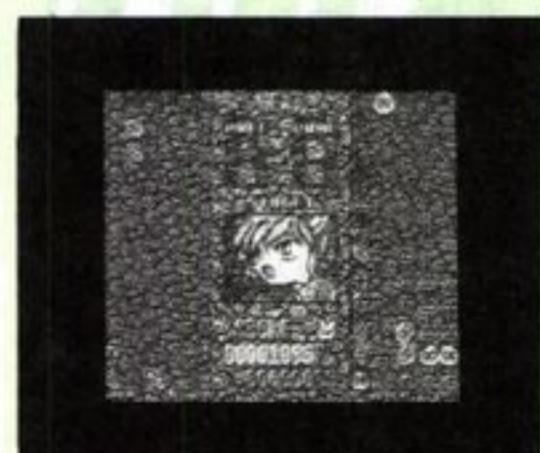
득점 뿌요뿌요

느닷없이 화면 중앙에서 없어졌다고 여겼었는데…

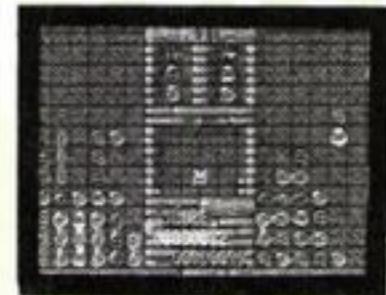
이 모드는 2인용도 가능하지만 대전은 아니므로 솜씨에 따라 반영구적으로 게임을 즐길 수 있다. 기본 룰은 다른 모드와 같다.

동글이의 모든 것을 완전 분해

기본패턴을 숙지하자!

동글이 퇴치작전을 능숙히 펼치려면 우선 4개 이상의 동글이를 연결시켜야 한다. 여기서 단순히 4개만을 연결시키는 것이 아니라 연쇄작전을 펼치려면 기본 틀을 따라야 한다. 그 기본형은 다음과 같다.

L. S. T형은 연쇄작전을 위해 필요

동글이를 연쇄시키는데 가장 중요한 포인트는 L. S. T형이다. 이것을 빼고는 연쇄작전을 펼 수는 없다. 3종류의 패턴에는 옆으로 했다가 좌우를 연결시켜 총 4종류의 변화패턴이 존재한다.

연쇄의 장치는 낮게 만들어야

사진에 표시된 것은 초보자가 만들기 쉬운 2연쇄이다. 플레이 필드의 높이는 동글이로 친다면 12개 정도이므로 당연히 연쇄의 장치는 낮게 하는 것이 좋다.

또한 상대가 던지는 방해 동글이도 생각해야 한다.

높이는 4단 전후로 쌓자

연쇄시킬 동글이는 높게

연쇄의 키포인트가 되는 동글이의 높이가 1~3단의 높이에 놓여진 2연쇄를 3종류 밑에 표시한다. 그곳에 방해 동글이를 내리게 하면 포인트가 되는 동글이가 높게 쌓여진 만큼 방해 동글이에 대한 저항력을 가지고 있는 것을 알 수 있다.

이제부터 「연쇄의 키포인트」가 되는 동글이는 높은 위치에 오도록 쌓는 것이 좋다. 그러나 연쇄의 장치는 낮게 만드는 것보다 좋은 방식은 없다 라는 상반된 결론이 나오게 된다.

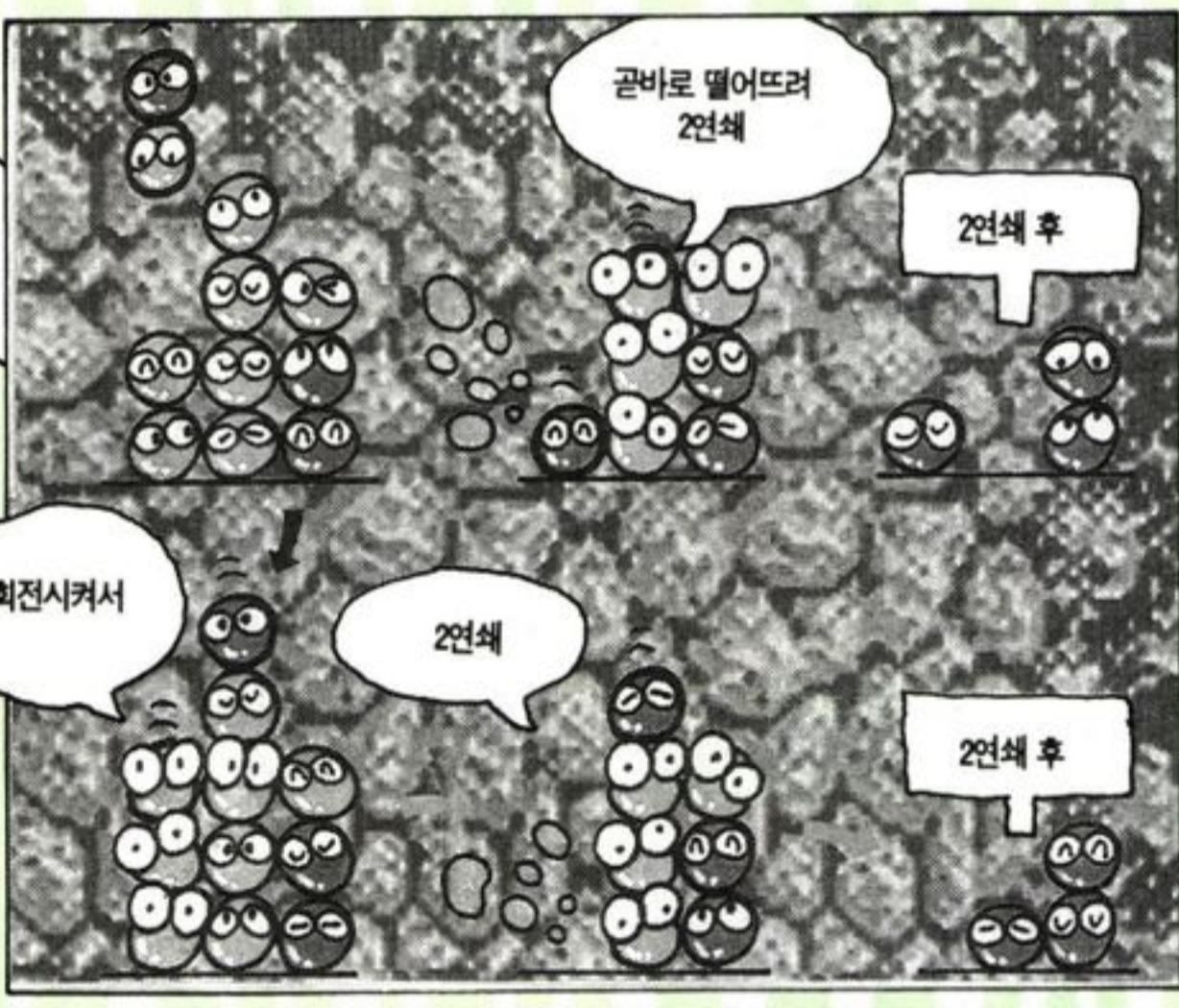
＊방해 동글이가 내려온 경우

2연쇄를 할 때 위의 내용과 같이 떨어뜨린 동글이가 전부 사라지는 경우… 이것은 효과가 좋은 패턴이다. 그러나 이 동글이의 한쪽만이 연쇄의 키포인트가 될 경우 한쪽의 동글이는 남아 버린다. 남은 동글이의 운명까지 배려하는 것이 프로의 필수조건이다. 연쇄를 할 때 남은 동글이를 같은 색의 동글이로 연결시키는 일은 다음에 만드는 연쇄를 위한 기초가 된다. 게다가 남은 동글이가 무심결에 사라지면 그만큼 상대에 내리는 방해 동글이는 늘어난다.

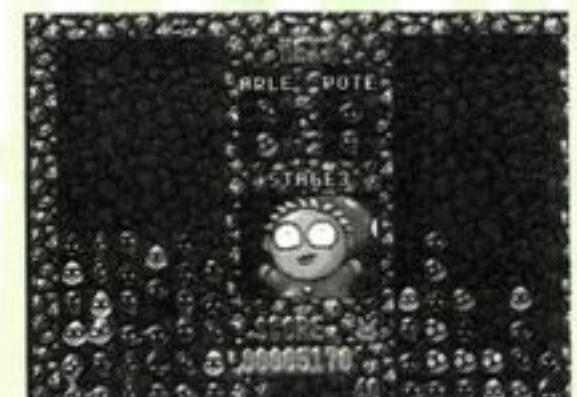
기본중의 기본 2연쇄를 만들자

동시에 없애는 것보다 연쇄를 시켜라

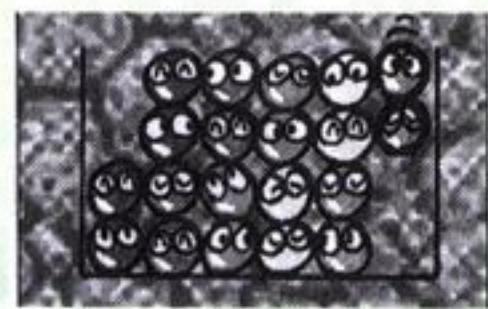
연쇄의 기본은 동글이의 색을 맞추어 쌓아가는 것. 하지만 동글이의 낙하방식에 의해서는 연쇄하지 않고 동시에 사라지는 경우가 있다. 또한 대전상대에 내리는 방해 동글이의 수는 점수로 결정된다. 동시에 지우기보다도 연쇄시키는 쪽이 점수는 높다. 그러므로 무리해서라도 2연쇄를 노리자. 그러나 자기가 쌓은 동글이 무리가 2연쇄의 패턴을 나타나게 하는 것은 익숙치 않으면 무리다.

2연쇄 성공 어림도 없다

연쇄 쌓기의 3패턴

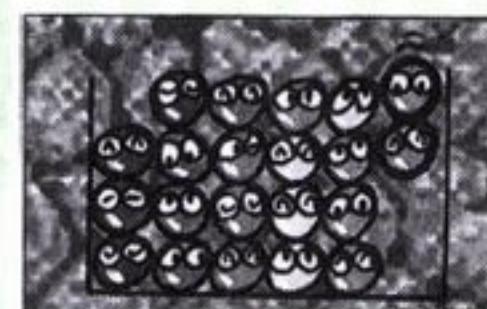
5연쇄를 성공시키면 어떠한 상대도 손쉽게 무찌를 수 있다. 하지만 그렇게 쉽게 동글이가 내려올 리는 없다.

그러나 기본적인 연쇄 쌓기 패턴을 익히면 그 패턴을 자기 것으로 만들 수 있다. 그 기본적인 연쇄가 아래의 3패턴이다.

첫번째 2단 쌓기

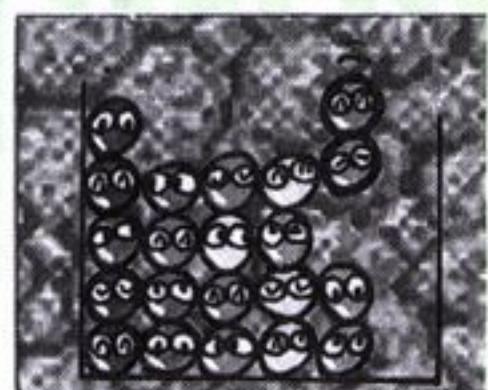
보기에는 좋지만 실용성은…?

2개의 같은 색이 동글이를 겹쳐 5열 만든다. 게다가 1행씩 좌하와 같은 색의 동글이를 2개씩 겹친다. 이것을 4개 만들어 우측 끝의 보라색 동글이를 없애면 훌륭히 5단 연쇄가 가능해진다.

두번째 3단 쌓기

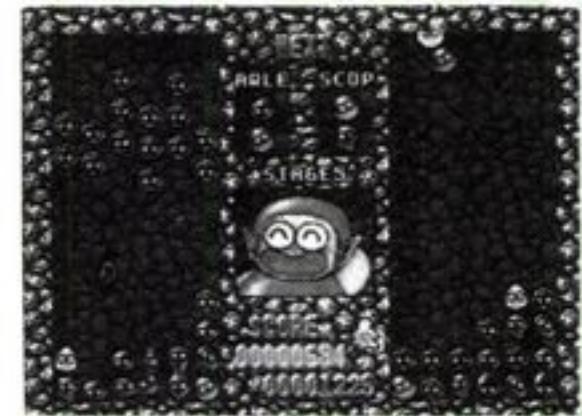
방해 동글이에 강한 적응력

2단쌓기와 같이 미적감각이 뛰어난 장치이다. 이것은 L형 방식을 취한 연쇄이다. 연쇄의 포인트가 되는 동글이의 장치가 높으므로 방해뿌요에 대한 저항력을 가지고 있다.

세번째 끼워넣기

5열분으로 5 연쇄를

좌측 끝이 1동글이분 높게는 되어있지만 5열분이며 5연쇄를 전개할 수 있는 쌓기이다.

방해 동글이도 버릴 수 없다

대전상대가 보내오는 방해 동글이는 정말 밉지만 근접해 있는 동글이가 사라지면 방해 동글이도 같이 사라져 준다. 이것을 이용해서 연쇄를 늘릴 수 있다. 다량의 방해 동글이는 연쇄를 늘리는데 대단히 도움이 많이 된다. 아래를 보고 실력을 닦도록 하자.

방해 동글이 대책을 위한 쌓기

플레이 필드는 가로 6열 세로 12개 분으로 구성되어 있으므로 동글이는 72개 쌓을 수 있다는 계산이 된다. 유저쪽이 연쇄장치를 만들고 있을 때에 바위 동글이가 떨어지면 난처하다. 그래서 이 바위 동글이 공격을 극복하기 위한 쌓기를 소개하고자 한다.

방해 동글이를 이용한 4연쇄가 성공

방해 동글이를 부수는 철저 테크닉

열심히 부숴서 부활을 노리자!

내린 방해 동글이를 이용하는 것도 중요하지만 확실히 없애가는 것도 중요하다. 재빠른 방법은 방해 동글이가 내리기 전에 쌓아진 연쇄를 발굴해 작동시키는 것이다. 그리고 동글이를 부숴감에 따라 어느 방해 동글이가 사라지는가도 확인하면서 부수지 않으면 안된다.

상대에게 보내는 방해 동글이를 파악하자

*예고 동글이. 작은 놈 이것은 방해 동글이 하나분을 표시한다

*예고 동글이. 중간 놈 방해 동글이가 6개분이다

* 예고 동글이. 큰 놈 예고 동글이 중간 놈 5개분이다

방해 동글이의 수는 점수로 결정된다

대전상대를 무찌르기 위해서는 상대에게 대량의 방해 동글이를 보내는 것이 필요하다. 상대에게 보내진 방해 동글이의 수는 사라진 동글이의 점수에 의해 결정되므로 많은 방해 동글이를 상대에게 보내기 위해서는 가능한 한 고득점의 다연쇄를 성공시키면 된다.

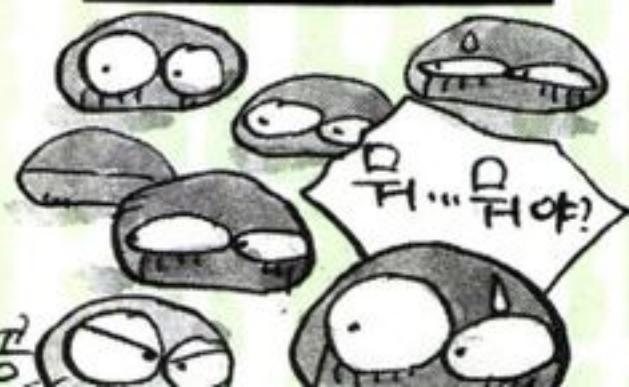
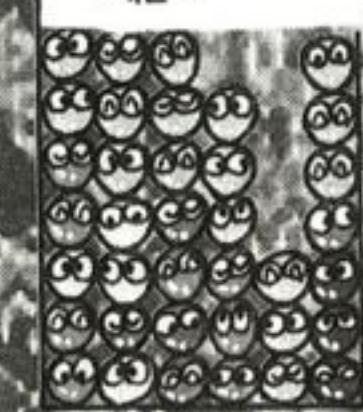
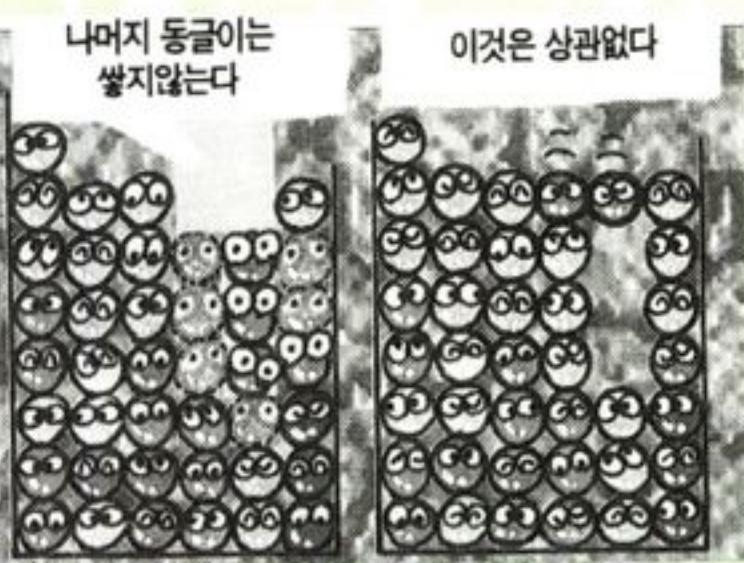
대결, 대연쇄!!

동시에 동글이가 들어가 대연쇄가 시작되었다

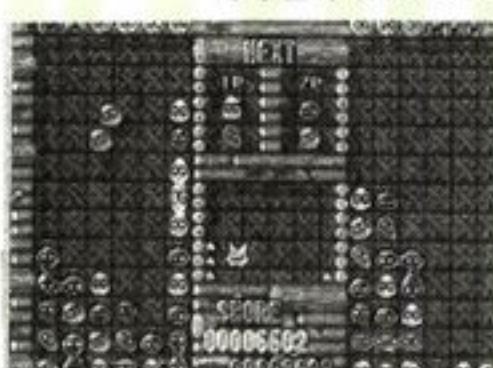
3연쇄째가 작열했다. 여기까지는 거의 비슷하다

먼저 연쇄를 종료한 좌측 플레이어의 승리

2연쇄째 이동. 우측 플레이어의 연쇄가 약간 빠르게 진행하고 있다

좌측 플레이어는 4연쇄째에 동시소멸

동시에 연쇄가 종료. 방해 동글이의 수로는 우측의 플레이어가 이겼다

초반전에서 바위 동글이 하나를 상대에게 보내는 것으로 충분히 제압할 수 있지만 상대의 숨통을 끊어놓기까지는 아직 길은 멀다. 상대를 완전히 작살내려면 역시 바위 동글이가 2개는 필요하다. 바위 동글이를 2개 만들려면 4연쇄 동시소멸 작전이나 5연쇄가 적당한 작전이다.

초급 및 중급자용 테크닉

1 NEXT동글이도 체크!!

내려오는 동글이를 스피드있게 쌓는 것은 중요하다. 그렇지만 다음에 어떤 동글이가 내려오는가를 체크하지 않고 쌓게 되면 실책이 발생한다. 이것으로 1연쇄 손해보거나 장치가 늦거나하면 예측할 수 없는 사태에 봉착한다.

반드시 다음 동글이를 보고 전략을 세우자

그러므로 초보자는 NEXT 동글이를 체크하는 버릇을 길러야 한다.

2 동글이 폐기처분 장소를 만들자

처음부터 모든 동글이를 사용해 연쇄를 만들어가는 사람은 이 세상에 하나도 없을 것이다. 아니 존재해서는 안된다.

거기서 동글이플레이 시간이 적은 플레이어는 미리 필요없는 동글이를 쌓을 장소를 생각해 두자. 좌측 끝에서 연쇄 장치를 만들어 간다면 우측 끝 1라인을 폐기처분 장소로 하라는 것이다.

필요없는 동글이는 우측 끝에 버려라

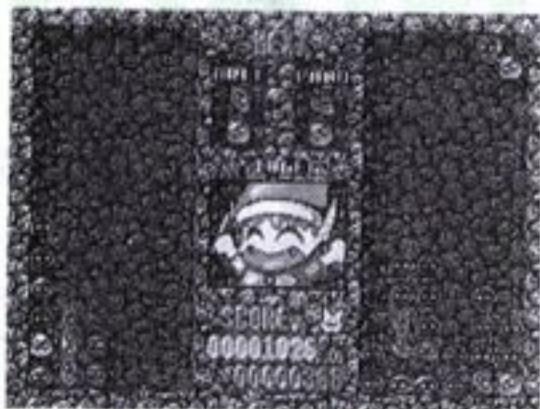
3 우선 3연쇄가 중요

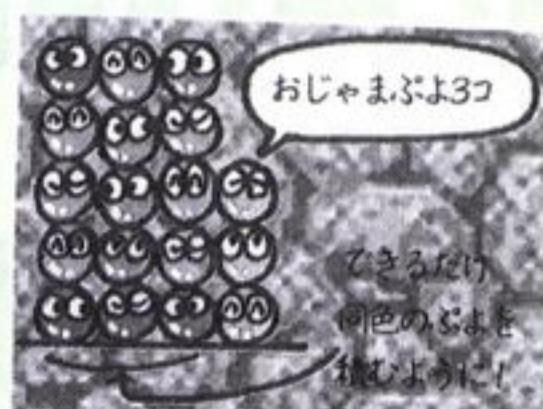
승부의 열쇠를 쥐고있는 것은 3연쇄이다. 5연쇄 이상의 장치는 일격을 가하는데는 안성마춤 구조이지만 결정될 확률이 낮다. 그렇기 때문에 얼마나 재빨리 3연쇄를 하는가가 승패의 갈림길이 된다.

상급자용 필승 테크닉

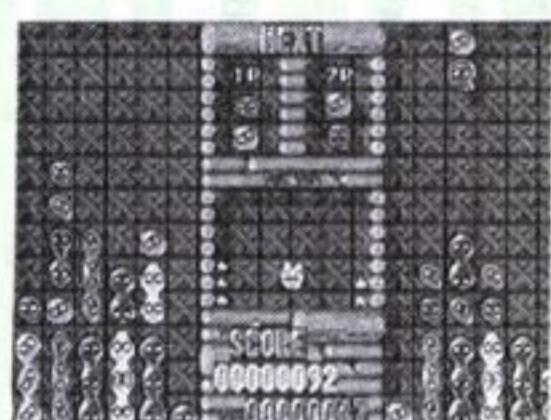
1 3, 4연쇄의 원, 투 공격!!

황금알을 낳는 승리 패턴이라고 할 수 있는 것이 이 「3연쇄부터 4연쇄」이다. 최초에 펼치는 3연쇄로 대전상대가 쌓은 동글이를 무참히 박살낸다. 그런 후에 4연쇄로 일격을 가한다는 작전이다. 이것이 결정되면 사탄이라도 루루라도 무섭지 않다. 간단히 3연쇄 후에 4연쇄를 할 수는 없는 것이다. 그래도 3연쇄 공격으로 상대에게 방해 동

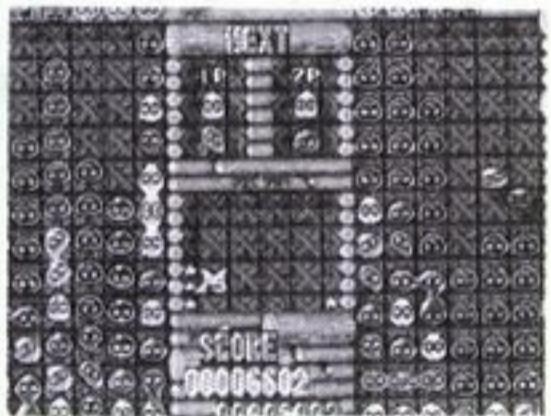
글이를 내리게 하는 장치는 상당히 유리하게 게임을 진행할 수 있다.

반대로 3연쇄 공격에 대응하려면 사진과 같이 장치 전체를 최고수준으로 끌어올리자. 이 기술은 연쇄를 늘리는데 안성마춤이다.

우선 상대의 기선을 제압하자

가능한 한 같은 색 동글이를 쌓도록!

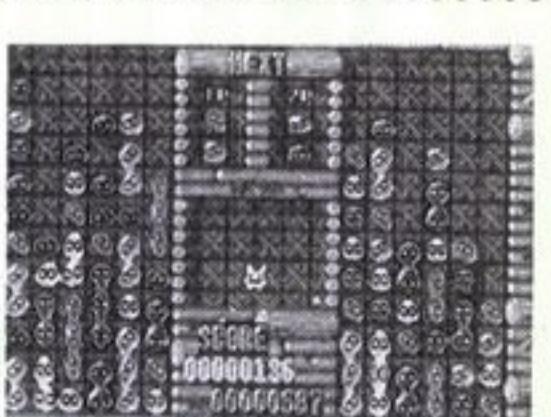
2 초고속으로 5연쇄를

컴퓨터와의 대전과 사람과 대전할 때에 살아남을 수 있는 것이 초고속으로 5연쇄를 만드는 작전이다. 특히 큰 연쇄를 노리는 중급자를 꼼소리 못하도록 분쇄할 수 있는 것이다. 물론 끼워넣기를 유효하게 살려 쓸데없는 동글이를 만들지 않도록 하는 것도 잊지말자.

상대보다 빠른 연쇄를

3 빙빙 돌리는 기술로 시간을 벌자

대전자끼리가 5연쇄를 동시에 하면 승패는 어떻게 될까. 처음 방해 동글이가 30개가 내려도 양쪽 모두 참고있으면 보통 동글이가 내려온다. 이 동글이가 달라붙으면 다음 30개가 내려오므로 동글이 낙하 중에 시간벌이를 위해 버튼을 연타하자.

돌고있는 동글이는 나를 살린다

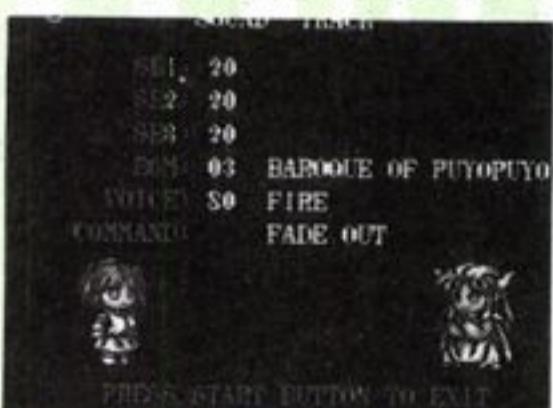
4 알기 어렵게 쌓자

상급자끼리의 대전이라면 양쪽 모두 상대의 손을 보면서 싸우게 된다. 거기에서 승리를 거두려면 세로방향으로 연쇄를 쌓거나 끼워넣기를 많이 이용해 상대에게 장치를 눈치채지 못하도록 쌓는 방법이 유효하다.

상대가 알지못하도록 쌓자

동글이 금단의 비법

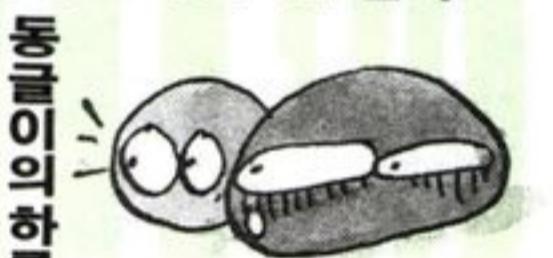
사운드를 듣자

동글이 퇴치작전의 BGM을 항상 듣고 싶은 사람은 타이틀 화면에서 A. A. 좌. B. B. 좌. C. C를 입력하여 금속적인 소리가 나면 성공한 것이다. 그곳에 「おぷし よん」를 선택하면 사운드 테스트라는 항목이나온다. 그곳을 선택하면 BGM, 효과음, 화이어라는 목소리를 들을 수 있을 것이다.

타이틀이 흐물흐물 거릴 때 커맨드를 입력

사운드 테스트의 항목이 출현한다

챔프 동글이 4컷만화

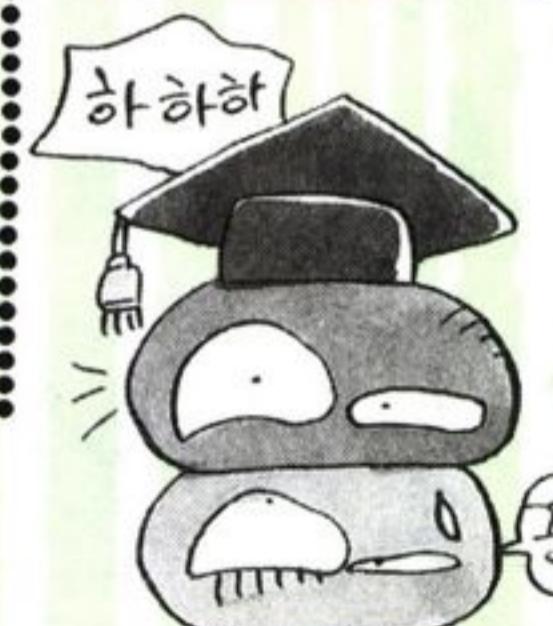
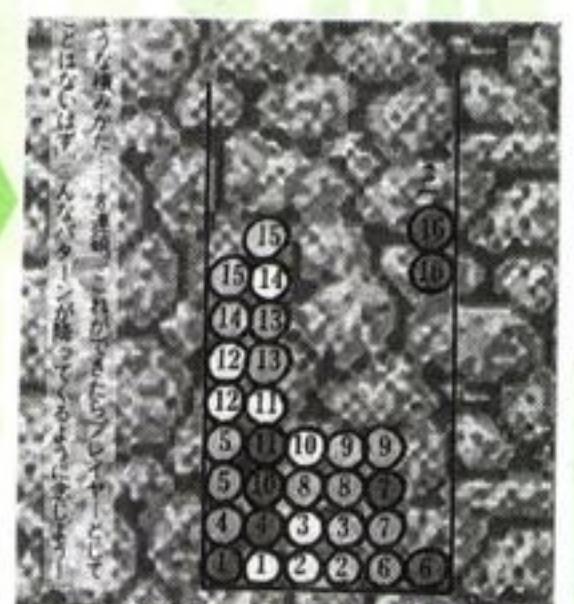
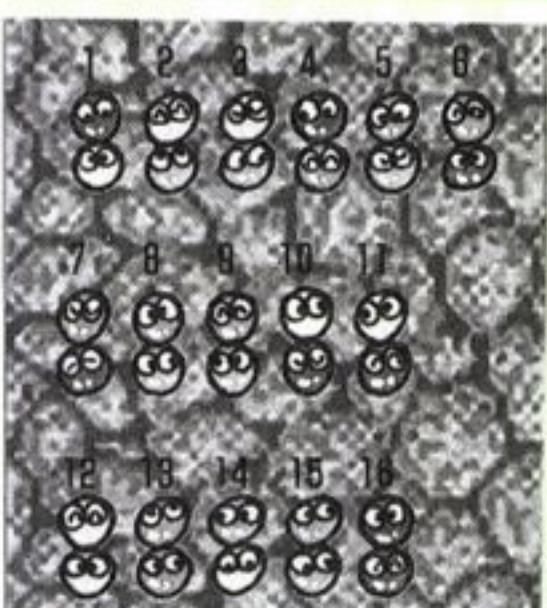
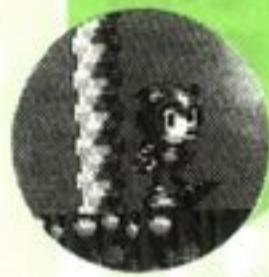
스화 2에 이어 드디어 동글이도 코믹 만화를 출시.

동글이의 하루

챔프에서 드리는 동글이 수학능력고사

문) 다음의 동글이로 최고 몇 연쇄까지 가능할까 요?

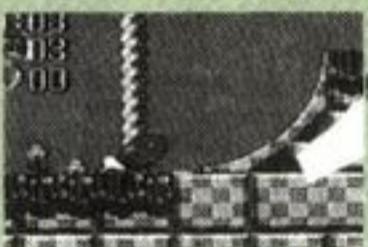
SONIC
소닉과 테일스

세가가 탄생시킨 영원불멸의 귀염둥이 소닉이 핸디 알라딘보이에서 그 모습을 드러냈다. 사랑스러운 테일스와 함께 화면 구석구석을 쏜살같이 누비고 다니는 행동파 배우 소닉의 활약을 다시 한번 맛볼 수 있는 것이다.

소닉과 테일스가 나가신다!

타코이즈 언덕지대

최초의 무대는 낯익은 남 아일랜드 지대이다. 타코이즈 언덕에서 스트라이크 대쉬 등의 필살기를 연마해 두자. 적의 출현 빈도도 적고 보통 루프는 물론, 트위스트 루프도 등장하기 때문에 상쾌하게 가로지를 수 있는 코스이다. 그러나 콘티뉴와 1UP도 숨겨져 있으므로 치근차근 뒤지고 다니는 것도 재미있을 것이다.

슈퍼스핀 대쉬는 마스터 하셨나요? 새로운 기술인 스트라이크 대쉬만 있으면 에그맨 따위는 하나도 무섭지 않답니다. 알맞는 시기와 타이밍을 자~알 선택해서 적들을 무찌르자구요!

슈퍼 스핀 대쉬

소닉2에서 첫선을 보인 바 있는 필살기로써 행동 범위가 훨씬 넓어졌다

스트라이크 대쉬

잠시 동안 무적 상태가 되어서 종횡무진 활약 한다

훌쩍 치솟아올라라!

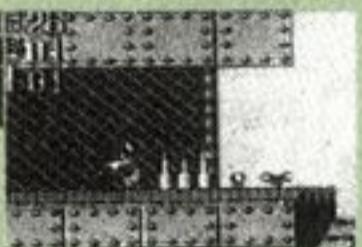
상쾌한 점프! 우선은 몸을 푸는 기분으로 진행해 가자!

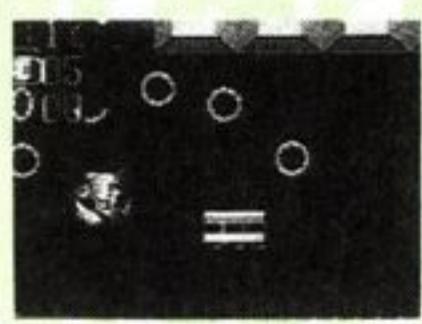
기어코 엔딩을 보고싶다면 소닉, 연습삼아 해보고 싶을 때는 테일스를 선택하자!

보스 스핀 대쉬로 끝장내 주마!

기가로 폴리스 지대

이곳은 타코이즈 언덕과는 사뭇 달라서 미래 도시의 분위기를 연출하는 곳이다. 물론 분위기 뿐만 아니라 스테이지 구성이나 함정면에서도 미래풍을 엿볼 수 있으며 찾기 힘든 비밀 통로도 있다.

또 이곳은 가시가 수없이 설치되어 있기 때문에 미리 링을 둔비해 두는 것이 만수무강에 좋을 것이다. 보너스 스테이지로 진입해서 카오스 에메랄드를 찾기 위해서도 링은 필수적인 요소이다

아이구! 테일스양~ 너무 흥분하지 말아요!

가시 위를 진행할 수 있는 리프트 등 위험 지역에서는 침착하게 나아가도록 하자

비밀 통로에는 맛있는 아이템이 즐비하다. 통로 입구는 막다른 곳에 설치된 경우가 많으므로 주의하도록 하자

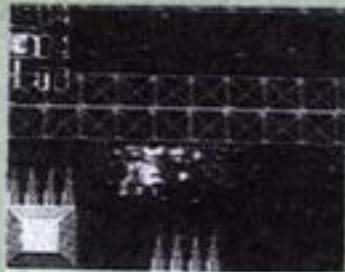
비밀 통로를 찾아라!

& TAILS

핸디알라딘보이	현지 발매일	93/11/19	장르	액션	화면외국어 수준	영어 하
	제작사	세가	용량	4M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	3,800엔	기타		게임 난이도	AB© DEF

남 아일랜드에서 도난당한 카오스 에메랄드를 과연 되찾을 수 있을 것인가? 물론 범인은 저 악랄한 파렴치범 에그맨이다.

길을 비켜라!!

헬리콥터 테일스

꼬리를 프로펠라 삼아서 하늘을 날 수 있다

홉핑

소닉도 사용할 수 있는 기술로 위에 타고 점프하면 높은 곳까지 갈 수 있다

여러분 망설이지 마시고 테일스를 선택해 주세요! 위에 무언가 있는지 알고 싶을 때 도움이 된답니다. 슈퍼 대쉬도 할 수 있구요… 하지만 카오스 에메랄드를 모을 수 없어요… 이것이 바로 저의 한계예요! 호호호~

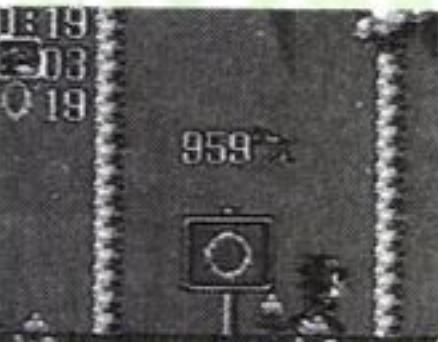
보스 링을 모아야 살 수 있느니라~

몸을 던져 공격해 오는 무시무시한 보스의 돌격… 피하는 것만이 살길이다!

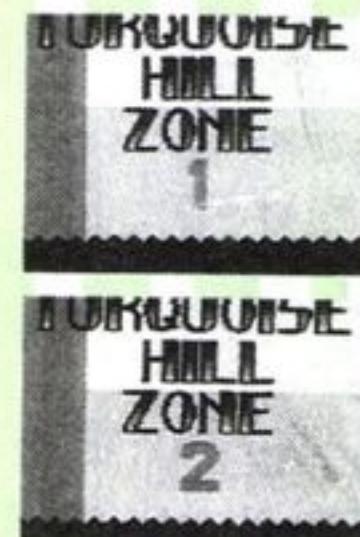
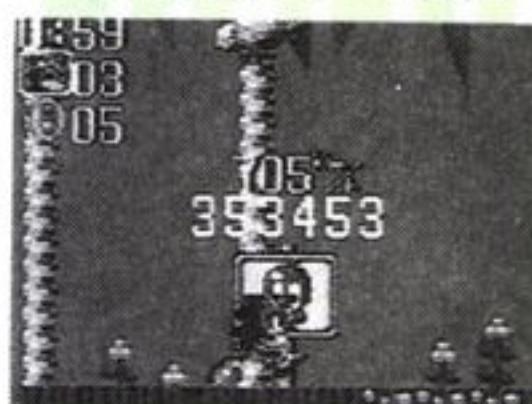
몸이 짧아졌을 때가 공격 찬스이다. 그때까지 꾹참고 기다리자!

드디어 때가 왔다! 보스의 머리를 향하여 스핀 어택!! 작전 끝~

시간 여행… 앞으로! 앞으로!

스피드를 중요시하는 이 게임에 타임 어택 기능이 새로이 첨가되었다. 아~ 초음속으로 후딱 골인해버릴 것인가! 아니면 아름다운 결말을 지을 것인가! 이것이 문제로다~

골인!! 간판에 나타나는 결과도 문제이지만 소요된 시간도 역시 문제이다. 좀 더 시간을 단축할 수는 없는걸까?

스타트 버튼으로 멈추고, 왼쪽 위+1+2버튼을 동시에 누르자!

이것이 패스워드이다!

대상이 되는 스테이지는 바로 이곳이다!

슬리핑 에그 지대

천재 과학자라고 자타가 공인하는 에그맨의 두뇌는 무시할 수 없는 경지에 올라있다. 그가 만들어 낸 공중에 떠 있는 환상의 섬이 바로 슬리핑 에그 지대의 무대이다.

이곳에는 감춰진 동굴이라고 하는 함정이 여기저기에 장치되어 있기 때문에 잠시라도 방심하다간 클리어는 커녕 목숨을 부지하기도 힘겨울 것이다. 공중에 떠 있는 무대인 탓에 추락하기 쉽지만 집중력과 주의력을 총동원한다면 두번밖에는 안떨어질 것이다.(?)

부숴라! 그러면 열리리라!!

블럭을 깨고 통로를 개척하는 남자다운 게임!?

호핑 기술을 터득하라!

보기엔 간단한 듯 하지만 상당한 테크닉이 필요한 기술이다

붕붕~

호핑을 탄 채로 클리어할 수 있는 지역도 있다

보스 보스보다 높이 날아라!

파동포와 같은 레이저는 점프로 피하라!

보스 가까이에서 점프하면 되지롱

보스 등 뒤로 돌아라!

피할 수 없을 정도로 무차별 공격을 해 오지만…

등 뒤로 돌면서 쉽게 이길 수 있다. 하지만 깔리지 않도록!

스트라이크 대쉬도 만사형통은 아니다!

아주 잠깐동안 무적 상태가 되는 스트라이크 대쉬… 그러나 이 기술도 만병통치약은 아니었다! 우선 무적 시간이 아주 짧다는 점이다. 또 빠져나갈 수 있는 함정도 한정되어 있기 때문에 캐릭터만한 크기의 함정은 빠져나갈 수 없이다. 사용한계를 확실히 알아두는 지혜가 필요하다!

메카 그린 힐 지대

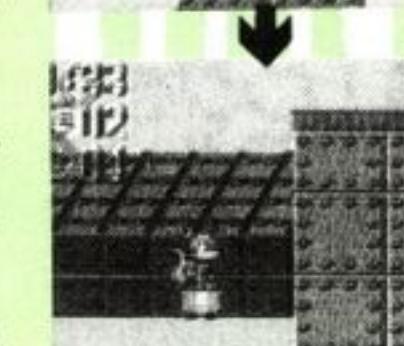
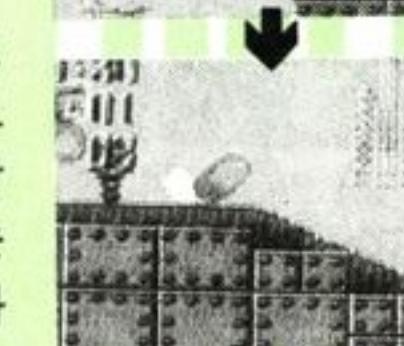
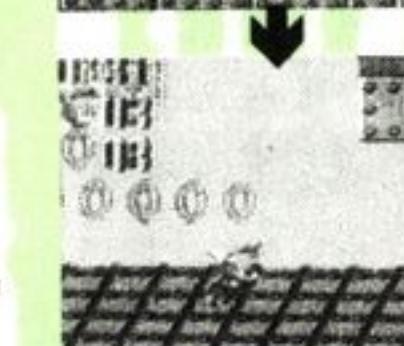
초대 소닉의 최초 지역이었던 그린힐… 아름다운 자연 경관을 자랑하던 그곳을 에그맨은 기계의 세계로 개조해 버리고 말았다. 퇴임에 빠지기 쉬운 구성과 함정들, 그리고 불안정한 중력 등 플레이어를 당황하게 하는 난이도 높은 구역으로 변한 것이다.

이곳의 포인트는 무조건 함정의 위치와 코스를 외워두는 것이다. 그리고 갑자기 소닉으로 플레이하는 것보다는 위험한 상황에서 공중으로 피할 수 있는 테일스로 연습해 두는 편이 나을 것이다.

코스를 외웠으면 눈 딱감고 달려라!

보스와 싸우기 전의 주의사항

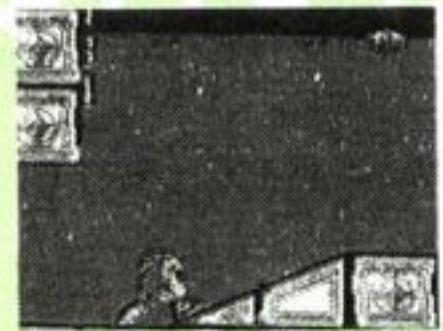
스타트할 때 대쉬로 달려가지 말것!

호핑을 타고 너무 앞으로 전진하지 말것!

연한 색깔의 링을 섭취하는 것이 좋으며, 안전 운행하라!

내리막 길에서는 단숨에 달려 내려가자!

이제 이 벽을 넘으면 보스가 기다리고 있다. 혹시 여유가 있다면 링을 최대한 모아두자!

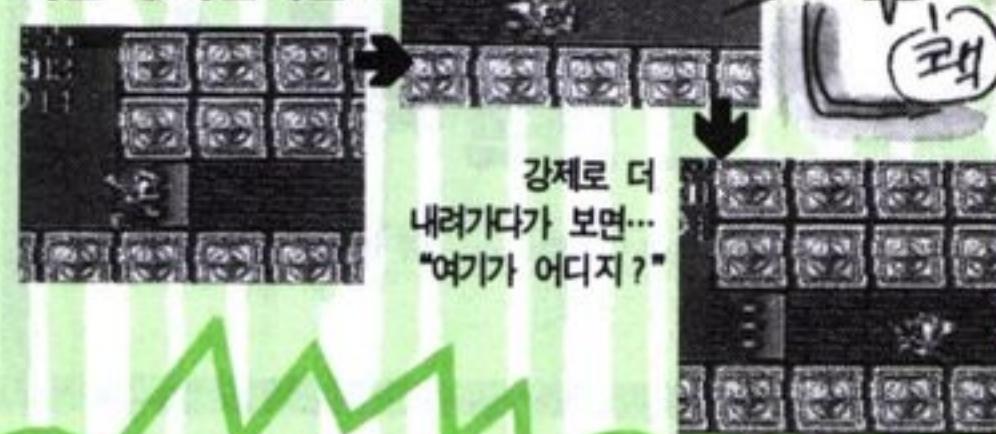
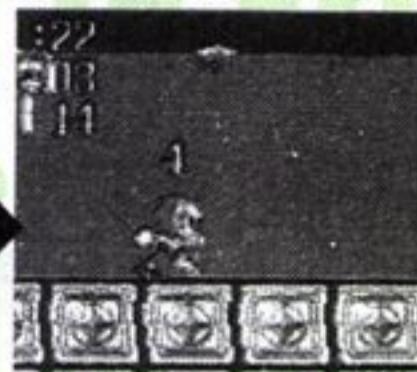
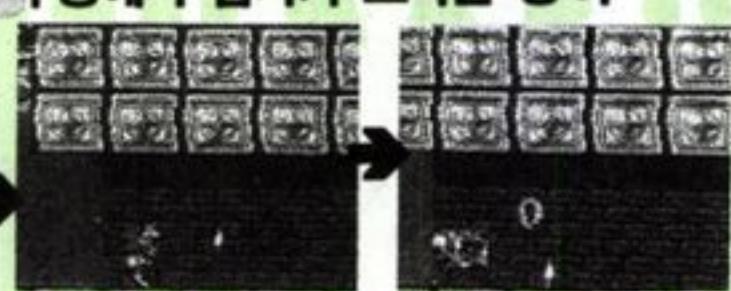
아쿠아 플레네트 지대

소닉 시리즈의 꽃이라고 할 수 있는 수중 스테이지의 등장이다! 이곳은 조작 감각을 살리기가 무척 까다로워서 마치 물 속을 발버둥치며 진행하는 듯한 감각으로 조작해야 할 것이다.

점프와 공격 타이밍은 마음먹은 대로 빨리빨리 조치하도록 하자. 꾸물거리고 있으면 질식해 버리고 만다. 특히 염두해 둘 것은 소닉은 맥주병이라는 것!

아~ 물은 정말 싫어!!

아무리 세게 방향키를 밀어도 마음먹은 대로 움직이지 않을걸!

에구에구~ 물에 빠진 생쥐꼴이군!

강제로 더 내려가다가 보면… "여기가 어디지?"

숨쉴 수 있는 포인트도 의외로 적다

수중에서 갑자기 뾰족한 창이…

아무 것도 없겠지…하고 방심하면 별안간 뾰족한 창이 튀어나와 엉덩이를 찌른다. 또 눈에 보이는 창도 피하기 무척 어려울 것이다

창 앞에까지 접근해서 소닉이 겨우 통과할 정도로 창이 올라오면 점프하지 말고 서둘러서 대쉬하자!

보스 보스가 아니었다! 휴~

보스 앗 정말 보스닷!

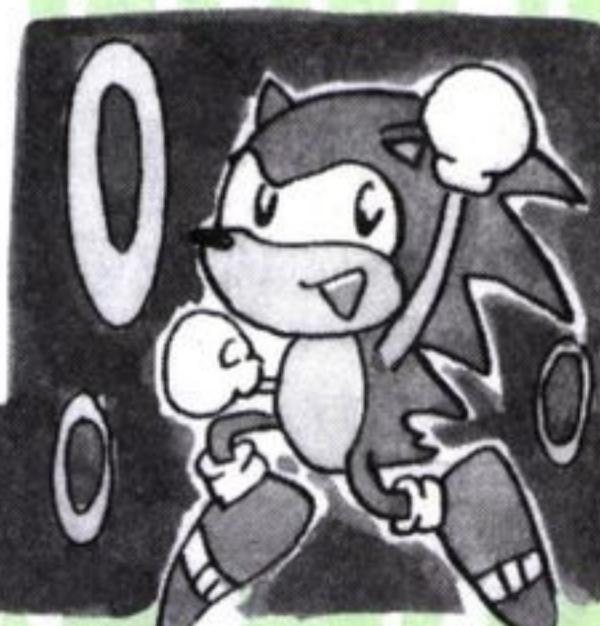
보스가 쏘는 폭탄의 각도를 계산해서 스핀 어택을 구사하자. 그러나 폭탄을 사격하는 동안은 몸을 사리는 것이 좋다

보스 결말을 짓자!

일정 시간내에 무찌르지 못하면 보스가 사격하는 상태로 되돌아가 버리니까 속공 작전을 펼치도록 하라!

보너스 스테이지

보너스 스테이지로 진행할 수 있는 것은 오직 소닉 뿐이다. 불행히도 테일은 그 멋있는 엔딩을 구경할 수 없는 것이다.

이곳에서는 소닉이 플레이할 때만 출현하는 새로운 아이템 로케트 슈즈를 신고 공중으로 솟구쳐서 마음껏 링을 포식할 수 있다. 물론 적 캐릭터도 등장하지 않는다. 그리고 시간내에 종착지에 다다르면 카오스 에메랄드를 손에 쥘 수 있는 것이다. 오! 이 상쾌한 기분! 느껴보지 않으실라우?

자! 신나게 달리자!

잠깐! 링을 모으려고 많이 돌아다니다가 카오스 에메랄드가 있는 곳까지 가지 못하는 경우가 있으므로 주의 요망!

잠깐만

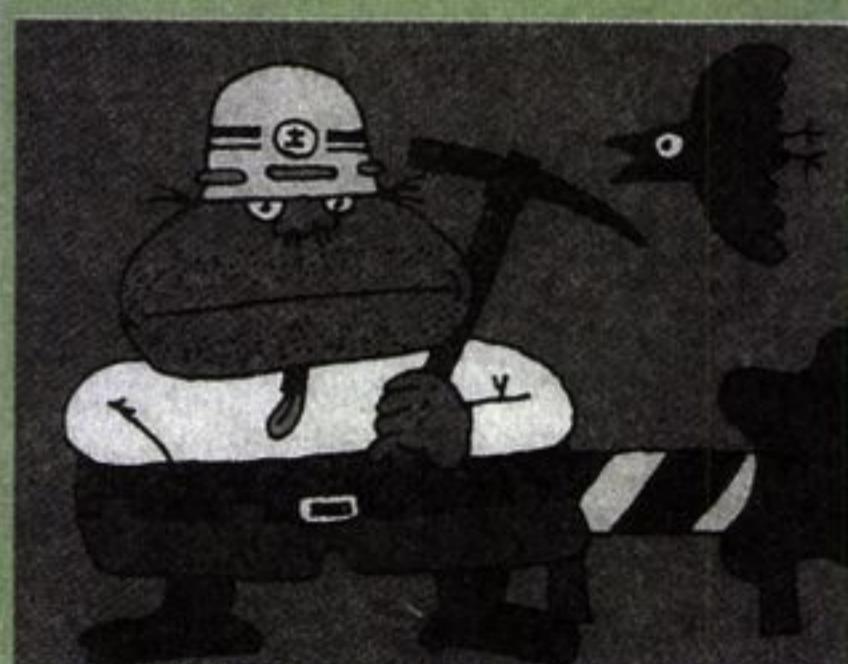
보너스 퍼즐 퀴즈

위기에 처한 만득이 아저씨를 도웁시다!

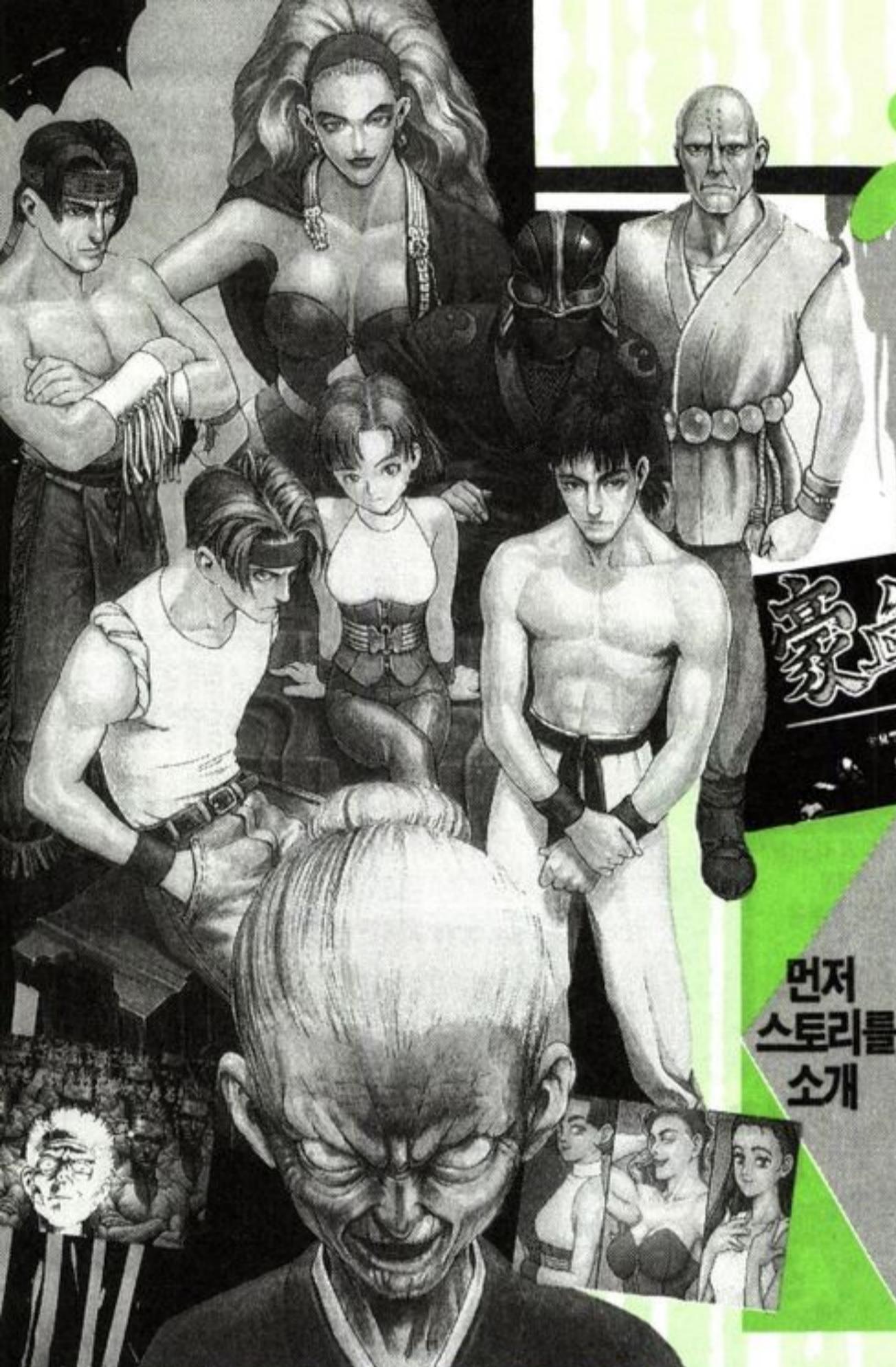
여우같은 마누라와 토끼같은 자식들을 위해서 오늘도 묵묵히 일만 하던 만득이 아저씨… 퇴근을 5분 남기고 장난삼아 곡괭이로 야구 연습을 하던중, 그만 사고 방지 철책을 망가뜨리고 말았어요!!

아~ 소장님이 이 일을 아시게 되는 날엔… 으아악~ 생각만 해도 끔찍해! 아이고~ 이걸 워쩌! 워쩌!

자, 정의의 용사 챔프 독자 여러분이 도와주자구요! ①,②,③ 중에서 부서진 부분을 찾아 엽서에 적어 보내 주세요. 10분을 추첨해서 챔프점수 200점씩 드릴께요!

① ② ③

보내실 곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 「보너스 퍼즐 퀴즈 담당자」 앞

엽서마감 : 1월 25일까지

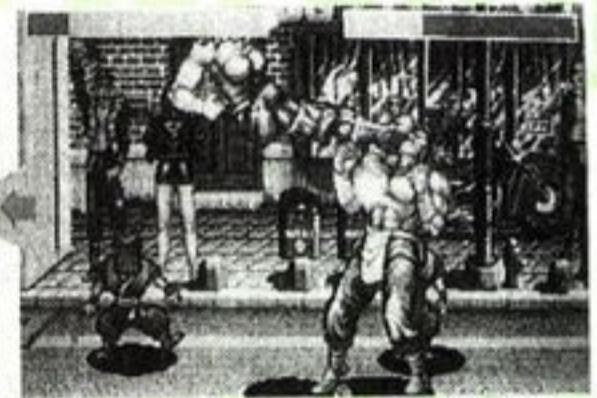
당첨자 발표 : 3월호 챔프게시판

집중공략

호혈사일족!

아케이드/1993년/아트라스/격투 액션

먼저 스토리를 소개

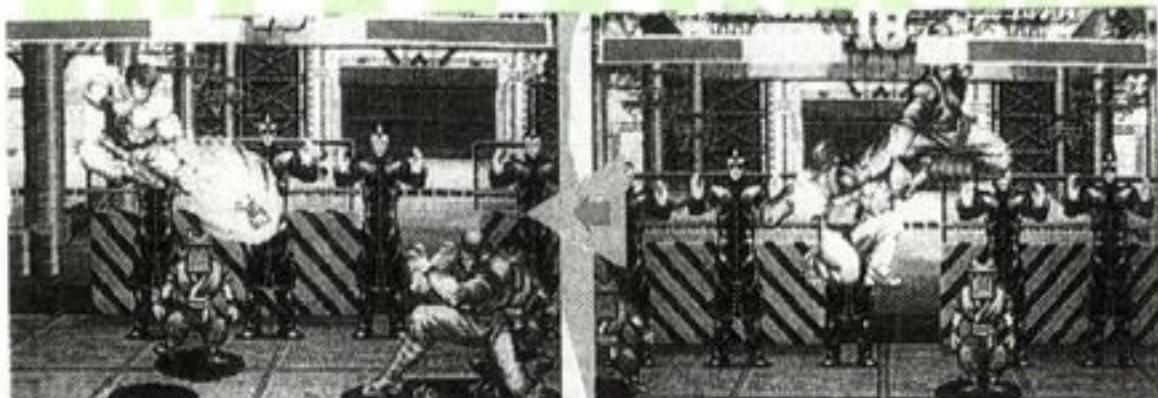
세계 3대 재벌 중에 하나인 호혈사 재벌. 이 재벌은 계승자를 결정하기위해 다른 재벌과는 조금 다른 가치관과 풍속을 가지고 있다. 그것은 일반적으로 지성, 능력이 뛰어난 사람이 계승자 로 정하는 다른 재벌과는 달리, 5년마다 행해지는 격투기 대회에서 최후까지 살아남는 자가 계승자가 되는 것이다.

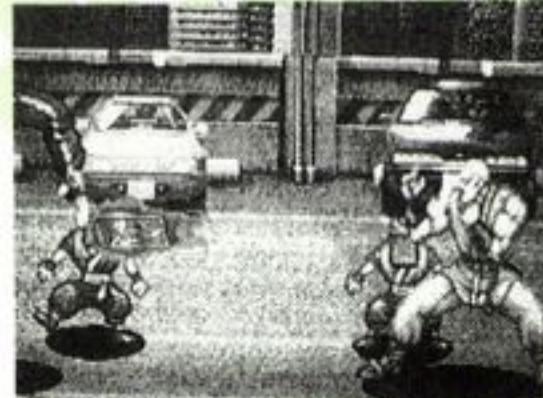
그러나 이 대회는 아무나 참가하는 것이 아니다. 반드시 호혈의 뜨거운 피를 이어받은 자만이 이 대회를 참가할 수 있는 것이다. 자! 과연 누가 호혈사의 계승자가 될 것인가? 올해가 바로 그 5년 째 되는 해이다.

전체적인 게임의 특징

일반 대전 액션 게임과는 달리 이 게임은 공격 위력이 낮게 설정되어 있다. 일반적으로 격투 게임에서는 상대방에게 큰 손상을 주는 필살기 공격과 던지기 공격, 그리고 여러가지 일반공격으로 이루어져 적절한 타이밍을 잘 포착한 후 필살 공격을잘 사용하여야 승리할수있다.

그러나 이 게임은 대전 플레이를 중시했기 때문에 던지는 기술과 숨은 필살기 공격을 무척 강하게 만들었다. 그래서 일발로 한번에 승리가 결정된다.

그리고 캐릭터의 조작은 8방향의 레버와 4개의 버튼으로 이루어 진다. 또 점프 중에서도 여러가지 기술을 사용할 수 있어, 단지 평면적이고 수평적인 단순한 공격 패턴을 배제하였다.

대쉬 킥을 이용한 공격. 특히 강 킥으로 대쉬 공격을 하면 그 위력이 엄청나다

상대가 점프했다고 안심할 수는 없다.

언제 공격을 해올지 모르니깐!

후방 대쉬 때에는 무적 상태가 된다. 이것을 잘 이용하면…

공중에서도 기술이 연결된다!

60년이라는 오랜 세월을 호혈사를 지켜온 호혈사의, 호혈사만의 할머니! 보통 공격은 이동을 하면서 공격을 하는 것이 많다. 또 빠르게 상대방에게 접근할 수 있어 갑자기 상대방을 공격할 수 있다. 그리고 젊은 여자로 변신을 할 수 있고, 어린모습에서의 공격은 더욱 새롭다.

젊은 이들을 거뜬히 이기는 젊은 언니

호혈사 오타네

이 름 : 호혈사 오타네
나 이 : 78세 (1915년 9월 15일 생)
혈액형 : 불명 (피를 보면 난폭해지는 버릇이 있다)
출생지 : 일본 북서부 어딘가
별자리 : 처녀자리
성 격 : 불굴의 정신으로 살아왔기 때문에 인간과 떨어져서 홀로 살고 있다.

필살기

암괘치	성류난무탄	위혁안
←로 저축해서→와 동시에 펀치 버튼	→로 레버를 입력한 후에 펀치 버튼 입력	↓로 저축해서 ↑와 동시에 펀치 연타

천무각	도연화 변신 중에만 가능	홍색벽
점프 중에 ↓↑ + 킥버튼	지상, 또는 점프 중에 ↓↘→+펀치 버튼	←로 저축해서 →와 동시에 펀치 버튼

롱 다리의 파괴력을 지닌 핸섬 보이!

와이트. 버팔로

롱 다리, 롱 팔에서 나오는 그의 공격 위력은 가히 폭발적이다. 그 중에서도 킥에 의한 공격은 단순하지만 상대방에게 치명상을 준다. 근접전에서도 긴 팔을 이용한 공격과 돌려차기 등이 상당히 위력적이다. 또 다른 캐릭터에 비해 연속 공격이 뛰어난 캐릭터이다.

이 름 : 와이트 버팔로
나 이 : 29세 (1964년 2월 17일 생)
혈액형 : A형
출생지 : 미국 록키산맥 기슭
별자리 : 물병자리
성 격 : 좀처럼 말을 하지 않는 성격으로 물건을 소중하게 다루기 때문에 물건을 잘 수집하는 버릇이 있다.

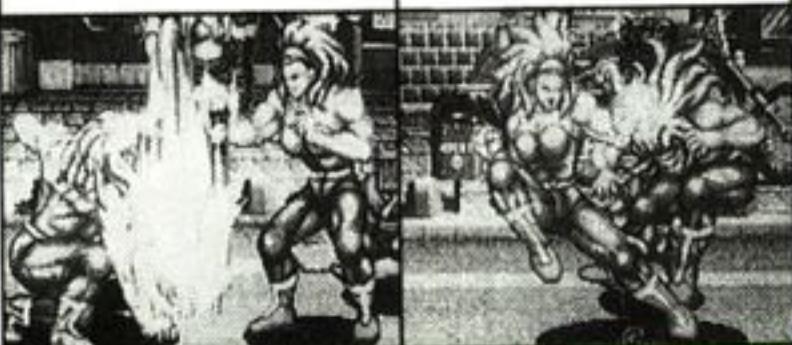
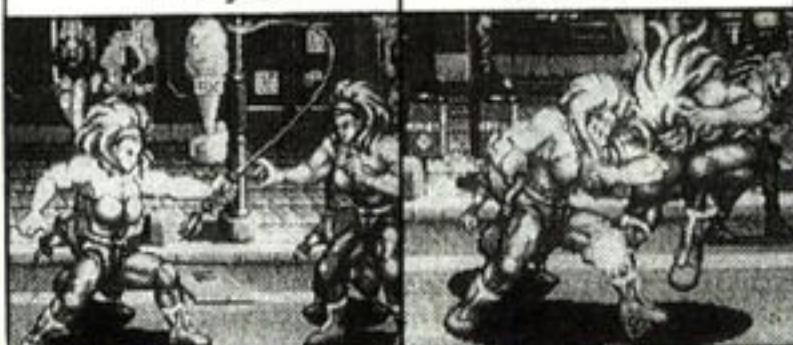
필살기

플라잉 엘보	아로 쇼트	테클 프로	바팔로 스톰
점프 중에 레버를 한바퀴 회전+펀치 버튼	←↙↓↘→ +펀치 버튼	←로 저축한 후→와 펀치 버튼	↓로 저축해서 ↑와 동시에 킥 버튼

미인계가 아니다! 그녀의 채찍 공격은 가공할 만하다!

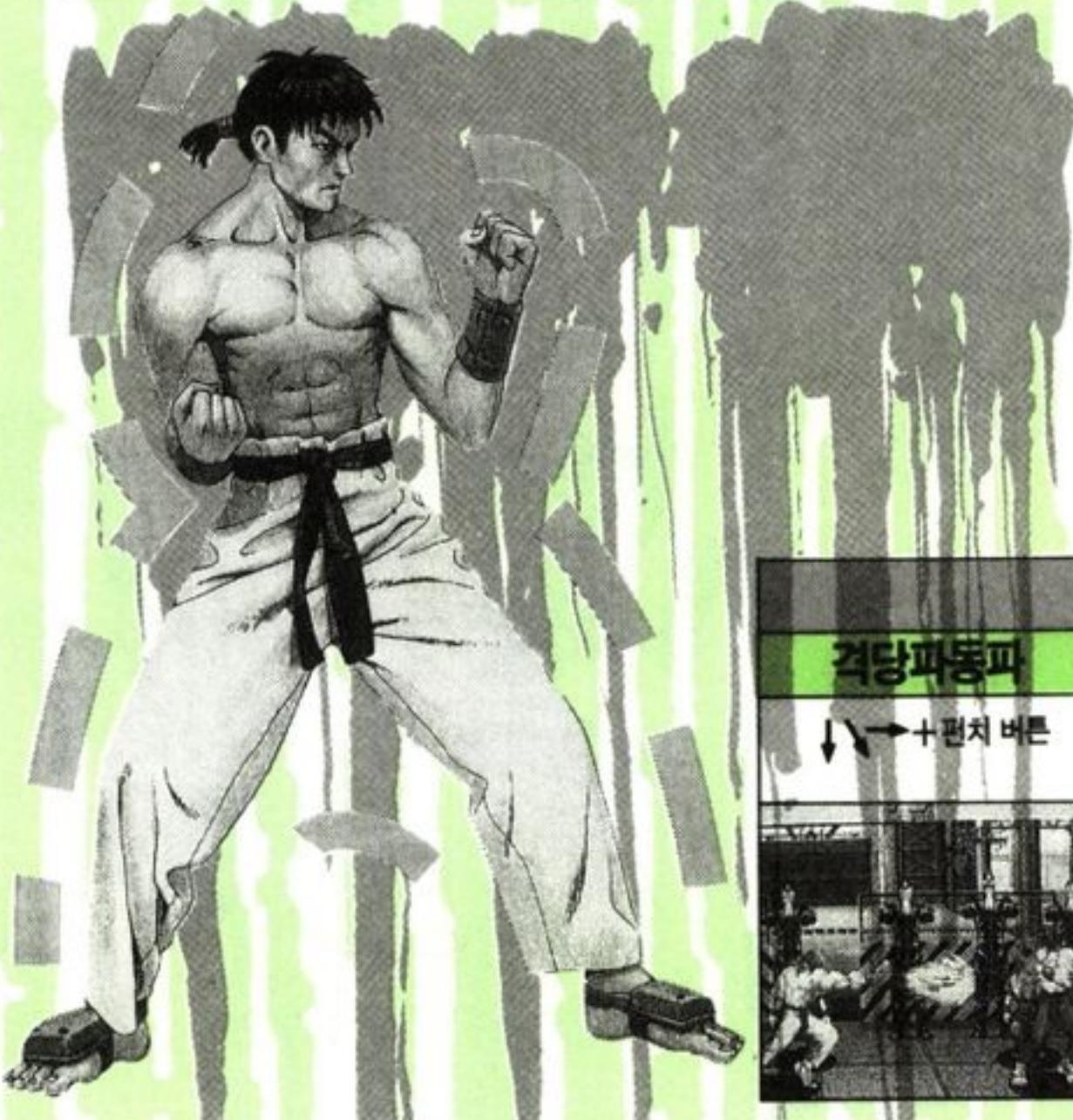
안젤라 벨티

필살기

선더 웰	러브미. 위프
펀치 버튼을 동시에 누른다	←로 저축해서 →와 동시에 펀치 버튼
스매쉬 킥	**안젤라 바디 어택**
점프 중에 ↑↓ + 킥 버튼	←로 저축해서 →와 동시에 킥 버튼

안젤라는 전 캐릭터 중에서 제일 이동 공격이 늦다. 그러나 그녀의 긴 채칙 공격은 그녀의 약점을 모두 없애줄 것이다. 게임 화면에서의 그녀는 정말 엄청난 크기와 파워를 자랑한다. 늦은 스피드 만큼이나 위력적인 그녀의 펀치공격과 킥 공격을 잘 이용하면 아름다운 그녀에게 쉽게 승리를 안겨줄 것이다.

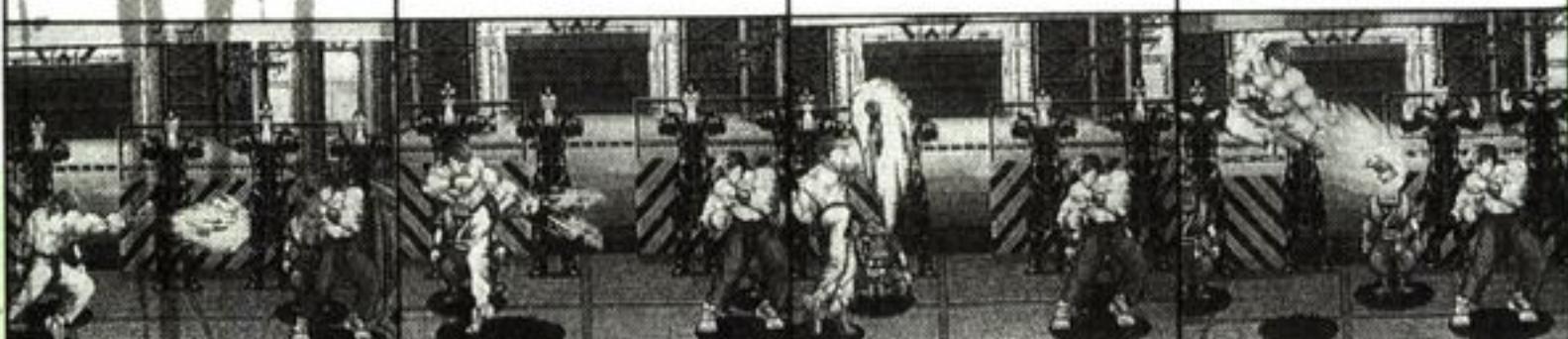
이 름 : 안젤라 벨티
나 이 : 27세
혈액형 : O형
출생지 : 이탈리의 어느 항구도시
별자리 : 황소자리
성 격 : 통이 큰 대범한 성격. 정열적이고 자신만만하다. 좋아하는 사람을 쫓아서 일본에 온 일이 있다. 그러나 그 남자는 현재 안타깝게 행방불명!

두 주먹으로 무장한 가슴 뜨거운 용사!

예아대산

작고 단단한 근육으로 뭉쳐진 이 사나이는 보통 공격, 그다지 길지 않는 숏 팔이기 때문에 위력이 그다지 없다. 그러나 다른 캐릭터보다 필살기가 뛰어나기 때문에 필살기를 얼마나 잘사용하느냐게 승부의 열쇠이다. 또 작은 몸집 만큼이나 빠른 움직임을 가지고 있다.

이 름 : 레이지 타이산
나 이 : 24세
혈액형 : A형
출생지 : 일본 요코하마
별자리 : 사자자리
성 격 : 성실 그자체. 체육계의 모범.
세심하고 자세한 성격과 작고 외소한 몸이기 때문에 작은 승부밖에 할 수 없다. 남아도는 힘을 아르바이트로 건설현장에서 발산시키기 위해 막노동 일을 한다.

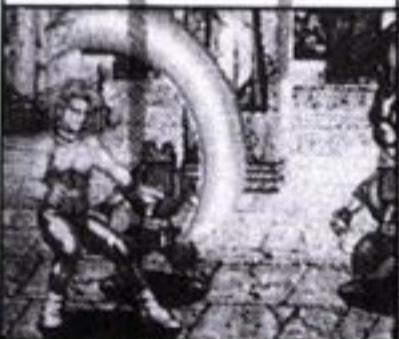
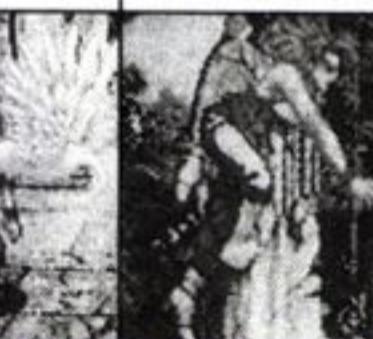
필살기

격당파동파	뇌공각	유염승	승연무
↓↘→+펀치 버튼	킥 버튼을 연타	→↓↘+펀치 버튼	점프 중에 레버를 한 바퀴 돌린 후에+킥버튼

가벼운 움직임과 속도감 있는 공격이 매서운 아가씨 !

애니 해밀튼

작고 귀여운 이미지 때문에 공격 범위가 작고 위력이 없어 보이지만 실제로는 그와는 반대이다. 해밀튼은 작고 빠른 움직임과 롱 팔을 가지고 있다. 그리고 그녀의 팔 공격은 대단히 위력적이다. 또 그녀의 다이나믹한 킥 공격은 보는 것만으로도 시원 그 자체이다.

이 름 : 애니 해밀튼
나 이 : 21세
혈액형 : AB 형
출생지 : 영국 런던
별자리 : 쌍둥이 자리
성 격 : 고공 공포증이 있다(귀하게만 자랐기 때문이다.)
동물을 너무 좋아해서 개 6 마리, 고양이 4 마리, 말 3 마리 그리고 거북이 켄진톤과 함께 생활하고 있다.

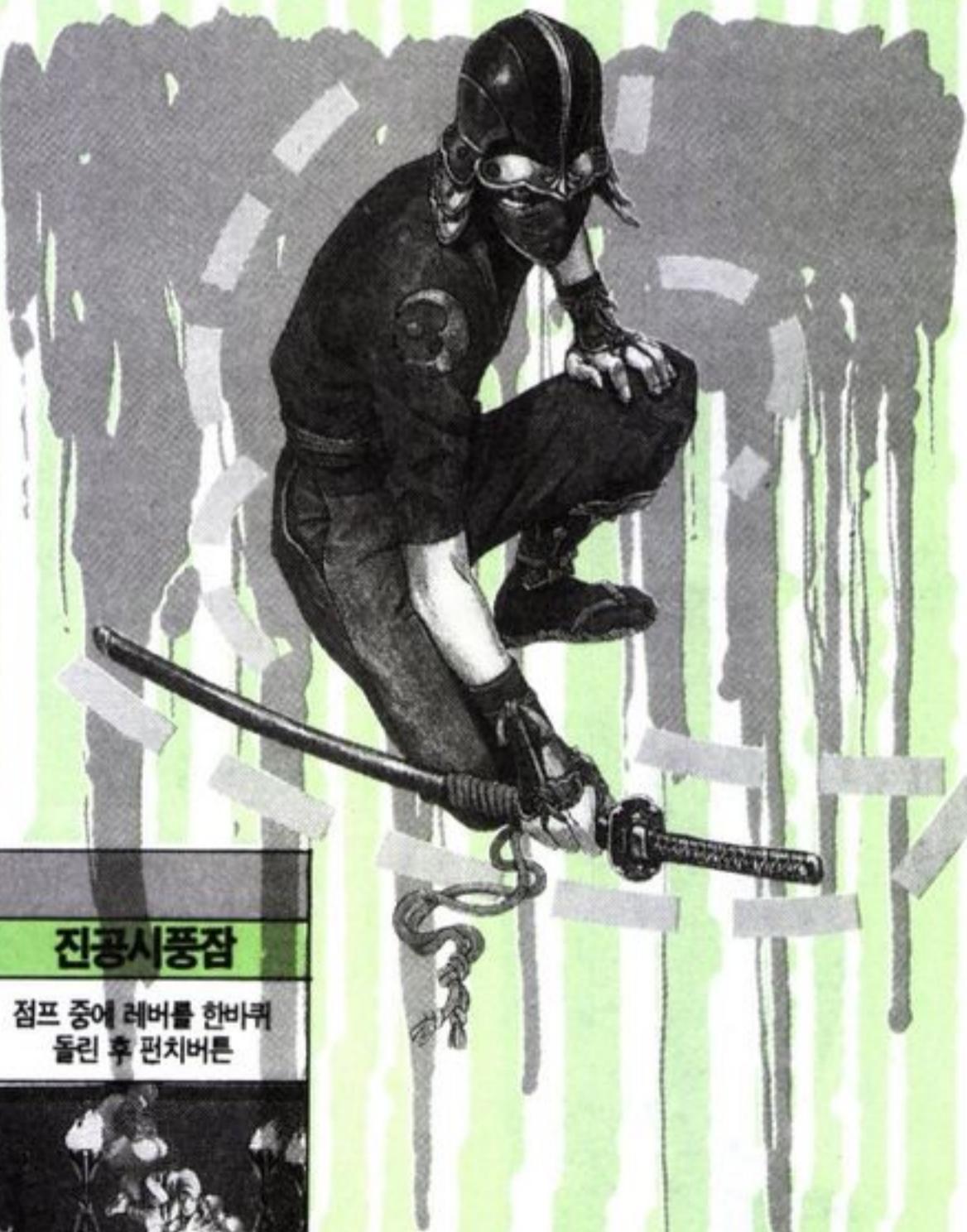
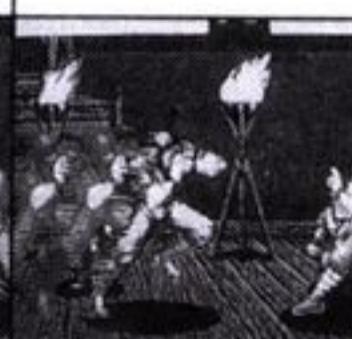
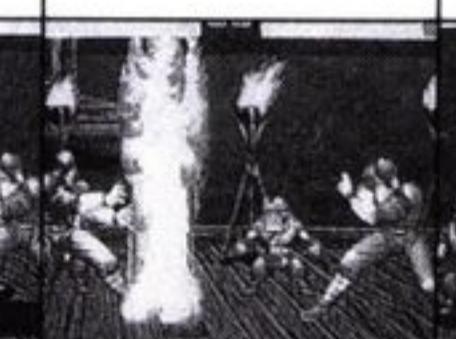
필살기

레인보우 바리아	스와니 클라쉬	페톤 바스트	아니 다이나믹
←로 저축해서 →와 동시에 펀치 버튼	←↙↓↘→+펀치 버튼	점프 중에 ↓↘→ +펀치 버튼	강 킥을 일정 시간 연속으로 누른 후 떼는 것 으로 가능 !

호혈시에서 넘버원을 자랑하는 닌자

파조재장

그는 닌자 일족의 피를 타고 나 빼어난 몸매와 날쎈 기동력을 가지고 있다. 전후방 및 회전에 몸놀림이 능하고 정확하게 상대방을 가격한다.

이 름 : 파조재장
나 이 : 23세(1970년 10월 29일생)
혈액형 : AB형
출생지 : 일본현 삼중현 산골
별자리 : 비밀
성 격 : 음침한 분위기를 자아내고 대인공포증에 걸려 항상 마스크를 하고 다닌다. '노력'이라는 단어를 좋아한다.

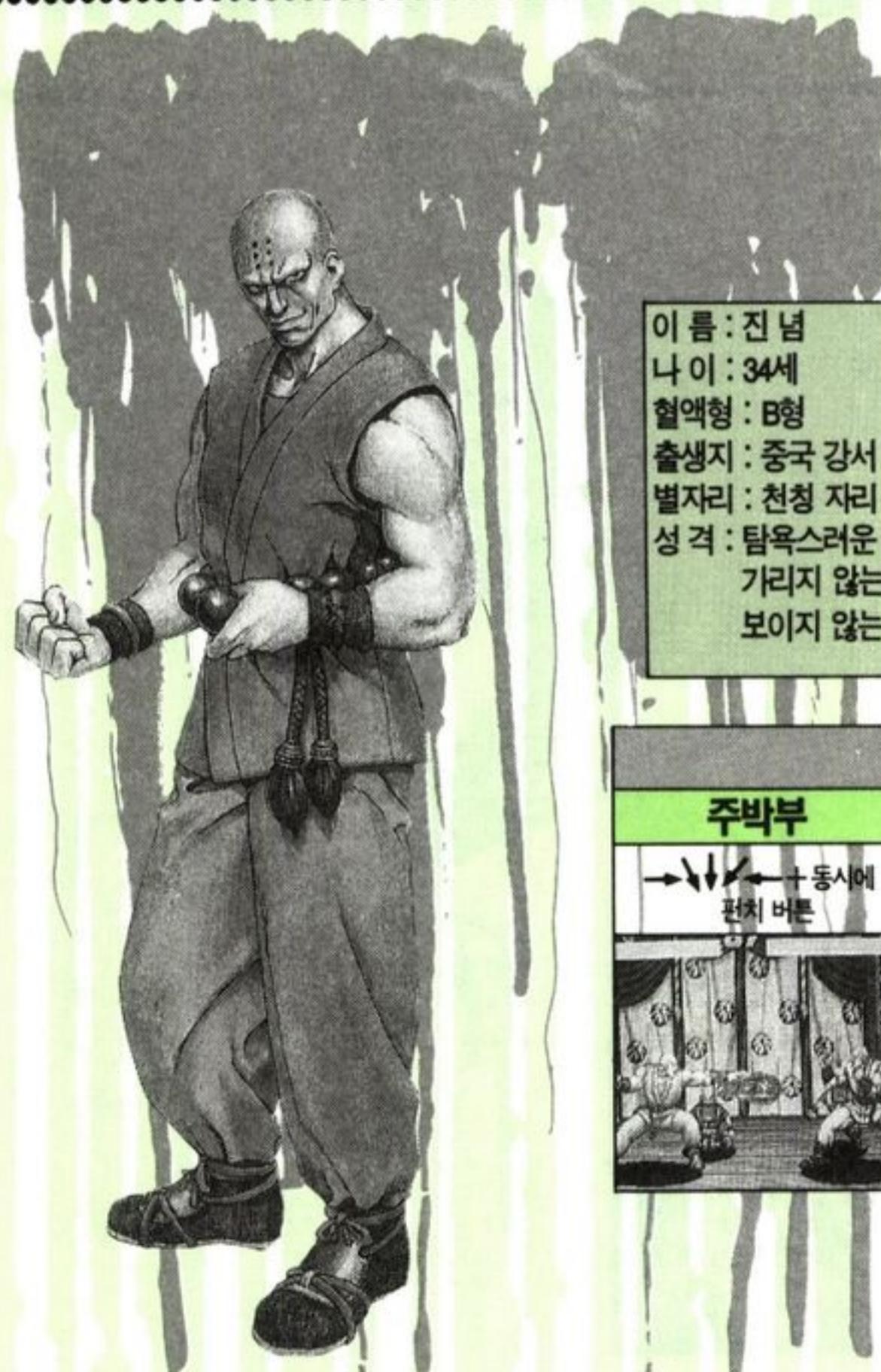
필살기

용염파	청염열상잠	옥염승룡탄	진공시풍잠
↓↘→펀치 버튼	←↙↓↘→ 킥버튼	↓↙←펀치 버튼	점프 중에 레버를 한바퀴 돌린 후 펀치버튼

가장 필살기를 사용하기 쉬운 액션 게임의 반항아 !

키스 웨인

키스의 기본 공격은 강하지도 않고 그렇다고 약하지도 않다. 그런 면에서는 확실히 평균적인 캐릭터라고 할 수 있지만 그의 필살기 공격은 상대방에게 엄청난 데미지를 줄 수 있다. 그리고 손쉽게 필살기를 낼 수 있기 때문에 굳이 보통 공격으로 공격할 필요가 없다.

이 름 : 키스 웨인
나 이 : 24세
혈 액형 : O형
출 생지 : 미국 시카고
별 자리 : 물고기 자리
성 격 : 자아 도취형. 엄마없이 자라서 어린 시절에는 난폭한 성격이었고 한때 불량 써클의 리더인 친구를 사귀었지만 아버지의 따뜻한 사랑으로 다시 태어나게 되었다.

필살기			
슈퍼이랄 킥	롤링캐논	너클 봄머	라이트닝 스라쉬
↓↘→ + 킥버튼	→↘↓ + 킥버튼	←로 저축해서→와 동시에 펀치 버튼	↓↙← + 펀치 버튼

성철 스님은 아니지만 고승의 위력이 여기에 있다

진념

이 름 : 진 념
나 이 : 34세
혈액형 : B형
출생지 : 중국 강서 서산
별자리 : 천칭 자리
성 격 : 탐욕스러운 성격. 갖고 싶은 것은 수단을 가리지 않는다. 겉보기에는 그렇게 보이지 않는 것이 문제다.

진념은 보통 공격 보다 필살 공격이 눈에 띄는 캐릭터이다. 필살기만 정확하게 사용할 수 있다면 누구든지 쉽게 이길 수 있다. 또 방어력이 뛰어나기 때문에 상대 캐릭터가 공격해 오면 방어하고 있다가 필살기로 한방에 끝내면 된다.

필살기			
주박부	연옥영파	열광권	섬광열각
→↘↓↙← + 동시에 펀치 버튼	←↙↓↘→ + 동시에 펀치 버튼	←→← + 펀치 버튼	↓↘→↗ + 킥버튼

사무라이 쇼다운 비기공개

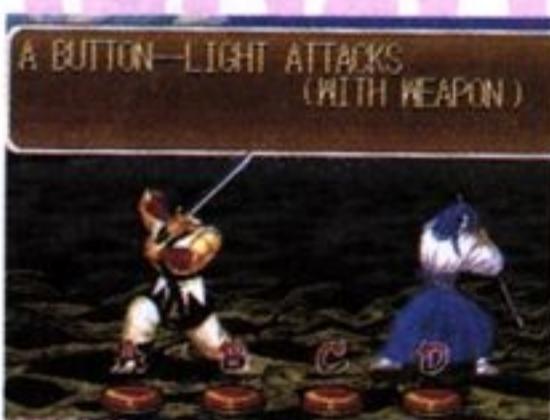
누구라도 오락실에서 단번에 최고의 경지에 이르는 방법은 역시 자신만의 숨겨진 비기로 연습해 적과 대전하는 것이다. 이에 게임챔프는 아케이드 명인과 사쇼(사무라이 쇼다운)의 전략가들을 초빙해 하이테크닉과 비기를 당당히 공개한다.

이 게임은 SNK사의 대표적인 네오지오용 소프트 웨어로 93년도 하반기 오락실에서 최고의 인기를 누린 작품 ● 현재까지도 액션 격투게임계의 살아있는 전설로 통한다. 또한 '100 메가 쇼크' 씨리즈의 다섯 번째 작품 으로 SNK사의 명성을 확실히 굳혀 놓은 게임이기도 하다.

게임을 시작하기 전에

이 게임에서는 모두 12인의 캐릭터가 등장해 대전을 벌인다. 이 중에서 자신이 좋아하는 캐릭터를 골라 열심히 연습을 하는 것이 보통이다. 하지만 적의 기술은 다양하다. 적을 알아야 곧 전투에서 승리할 수 있으므로 다시한번 정확히 짚고 넘어가자.

키 조작 포인트

A(약한 베기), B(중간 베기), C(약 발), D(중간 발), A+B(강 베기), C+D(강 발) 칼을 놓쳤을시 A, B 는 주먹이 된다. 각 캐릭터별 필살기 (플레이어 캐릭터가 좌측에 있을 때)

캐릭터 공격 포인트

1 하오마루

①비법 초생달 검법
우, 좌, 좌하, 하, 우하+A 나 B 또는 A+B

②비법 선풍 작렬 검법
하, 우하, 우+A 나 B 또는 A+B

2 다치바나 우쿄

①비법 검 사사메유키
하, 좌하, 좌+A 나 B 또는 A+B

②비법검 제비 반전 검술
점프 중에 좌하, 하, 우하, 우+A 나 B 또는 A+B

3 걸 포드 와 한조(이 두 캐릭터는 기술이 비슷함)

①플라즈마 블레이드 (걸포드), 수리검 (한조)
하, 우하, 우+A 나 B 또는 A+B

②스트라이크 헤즈 (걸포드)
때까치 격추 (한조)
적이 가까이에 있을때 우, 하, 우하＋C 나 D 또는 C＋D

③폭염룡 (한조)
좌, (모으고 있다가), 우＋A 나 B 또는 A＋B

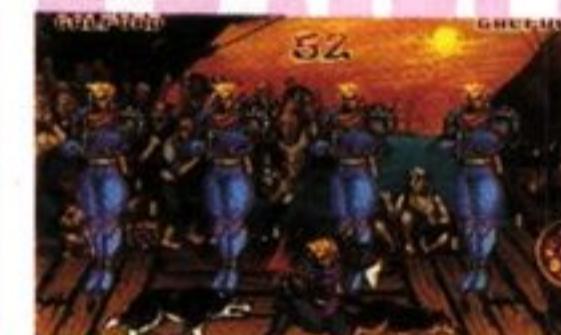
④러쉬 도그 (걸 포드)
하, 좌하, 좌＋A, B, C, D 중 하나

⑤인술 (공통)
우, 우하, 하, 좌하, 좌＋BCD

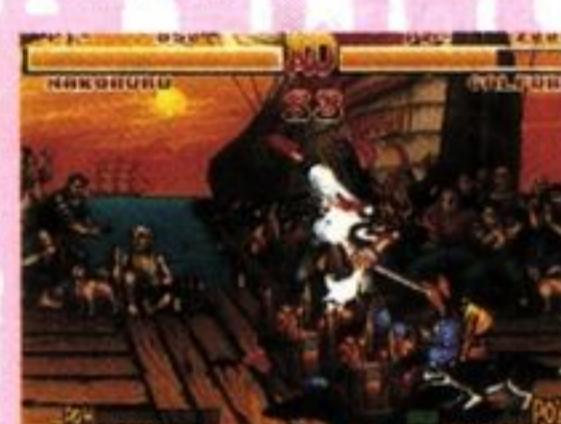
⑥분신술 (공통)
우, 좌, 좌하, 하, 우하, ＋A, B, C, D 중 하나 (버튼에 따라 나타나는 곳이 달라짐)

4 나코루루

①안누 무쓰베
좌, 좌하, 하＋A 나 B 또는 A＋B

②레라 무쓰베
하, 우하, 우＋A 나 B 또는 A＋B

③아무베 야트로
우, 우하, 하, 좌하, 좌＋A 나 B 또는 A＋B

④메에 매달리기
우, 우하, 하, 좌하, 좌＋C

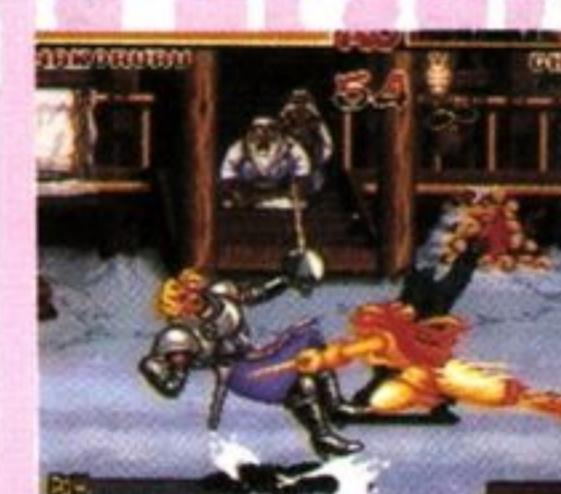
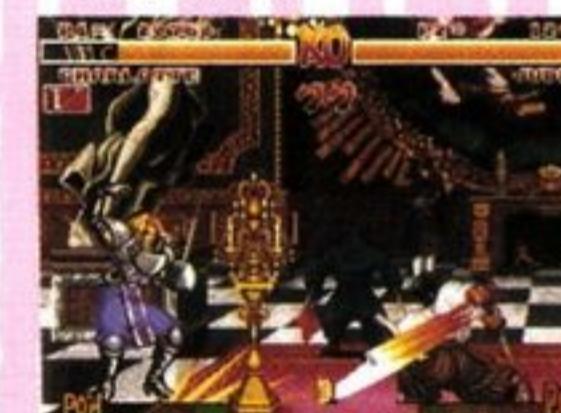
⑤매에서 떨어지면서 공격
여기에서는 두가지의 공격이 있습니다.

⑥매(독수리)에 매달려서 A, B, C, D 중 하나를 누르면 직선 공격이 되고 레버와 함께 A, B, C, D 중 하나를 누르면 밑이나 대각선으로 공격가능 합니다.

5 샤를로트

①파워 그라데이션
좌하, 하, 우하＋A 나 B 또는 A＋B

②스플래쉬 펀트
A 나 B 연타

6 야규 주베이

①갈돌 수월도
하, 우하, 우＋A 나 B 또는 A＋B

②팔상발파
A 나 B 버튼 연타

③쌍각라도 (달려 가면서 하늘로 오른다…와)
우, 하, 우하＋A 나 B 또는 A＋B

7 탐탐

①무라 가블
하, 우하, 우＋A 나 B 또는 A＋B

②파그너 데요스
하, 좌하, 좌+C 나 D
또는 C+D

③파그너 파그너
좌(잠시 모으고 있다가),
우+A나B또는A+B

8 왕후

①기공 폭전법
하, 좌하, 좌+A 나 B
또는 A+B

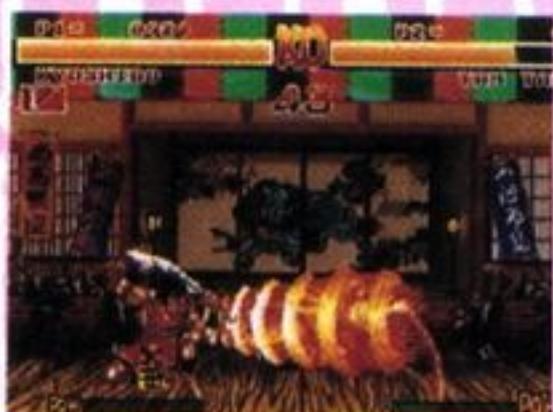
②기공 선풍 검법
우, 하, 우하+A 나 B
또는 A+B

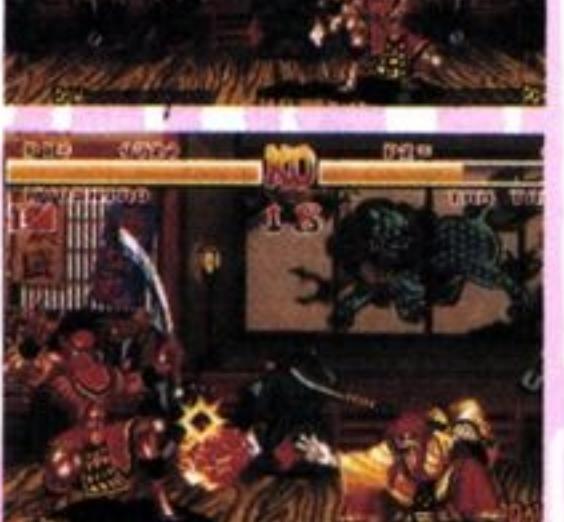
9 어스 퀘이크

①팻 바운드
하+C나D 연타
②팻 체인소
A나B 연타

③엉덩이로 덮치기
점프중 C나D 연타

10 센료 쿄시로

①도미 사자
하, 좌하, 좌+C 나 D
또는 C+D

②화염곡무
좌하, 하, 우하, 우+A나B
또는 A+B

③회천곡무
우, 좌, 좌하, 하, 우하+A
나 B 또는 A+B

11 시라누이 겐안

①독 빗발
하, 우하, 하+A 나 B
또는 A+B

②회전 찌르기
우, 하, 우하+A 나 B
또는 A+B

각 캐릭터의 모션압축

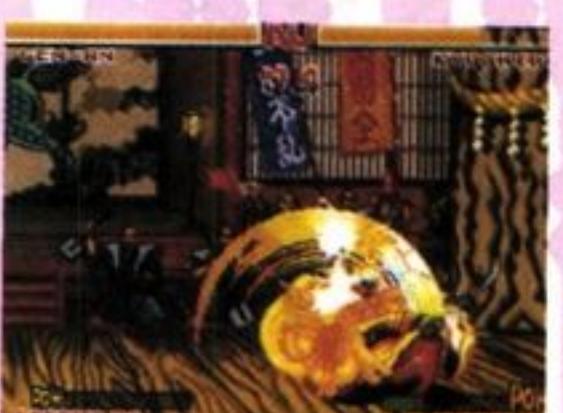
모션 압축! 이것은 말그대로 연속된 동작으로 적의 빈틈을 가차없이 공격해 많은 포인트를 얻어 내는 기술로 각각의 필살기 조작이 익숙한 사람들이 하수에게 많이 사용하는 방법이다.

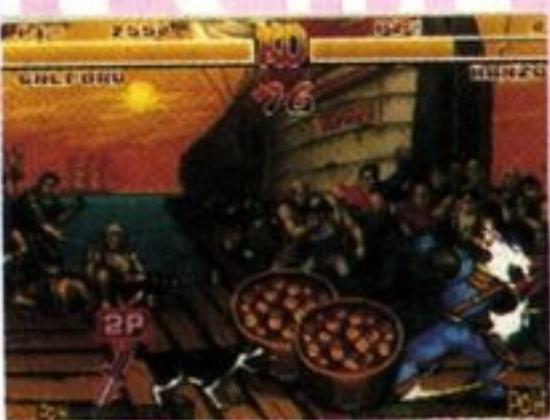
1 하오마루

강한베기→비법 초생달 검법
슬라이딩→비법 초생달 검법

2 다치바나 우쿄

(강, 중, 약) 베기→비법검 사사메 유키

츠바메가시→강 슬라이딩
강베기→강 슬라이딩

3 걸 포드

강베기→플라즈마 블레이드 (강, 중, 약) 베기→러쉬도그 (중베기→러쉬도그→인술

4 한조

강베기→수리검 이나 폭염룡 강베기→때까치 격추

5 나코루루

(강, 중) 베기→무쓰베 공격 매에 매달려서 공격→앉아 중 베기→무쓰베 공격

6 샤를로트

삼각베기→파워 그라데이션

7 야규 주베이

강베기→갈돌 수월도→쌍각라도

8 탐탐

무라데블→파그너데오스

9 왕후

점프 강베기→기공 선풍 검법→기공 폭전법

10 어스 퀘이크

점프 강베기→팻체인소→앉아서 강베기

11 센료 코시로

강베기→도비오 사자
강베기→불부채 던지기

12 시라누이 겐안

강베기→약베기→회전찌르기(약한것)

기술을 쓸 때에 유의점

아무리 깨끗한 예술의 경지에 오른 플레이어라 해도 헛점을 갖고 있기 마련이다. 눈썰미가 있는 플레이어라면 어느 정도는 알아 차렸을 것이다. 자신이 알고있는 점들과 비교해 보면 아마도 감탄하지 않을 수 없을 것이다.

1. 하오마루

①비법 초생달 검법을 쓸때
②A＋B 로 쓸때는 공중에 높이 뜨므로 주의
③비법 선풍 작렬 검법 쓸때
④적이 뛰어넘어 반격할 우려가 있다.

2. 다치바나 우쿄

①차비메가시를 상대방이 막으면 반격당하고 슬라이딩이 실패해도 큰일이…

3. 걸 포드와 한조

①장풍류를 쓸때 적의 반격에 주의한다.
②강베기는 크나큰 약점이 있다.
③때까치나 스트라이크 헤즈를 걸 때 주의.

4. 나코루루

①무쓰베 공격은 적이 막으면 곧바로 반격 당하므로 주의.
②매를 날리는 공격을 할때에도 적의 공격에 주의.

5. 샤를로트

①A＋B 의 파워 그라데이션은 실패하면 빈틈이 많이 생긴다.
②스플래쉬 펀트는 자주 쓰지 말아야 한다.

6. 야규 주베이

①팔상발파 공격은 자주 쓰지 말아야 한다.
②쌍각라도 적이 막으면 반격당한다.

7. 탐탐

①강베기는 의외로 빈틈이 많다.
②A＋B 의 파그너 데오스도 빈틈이 많다.

8. 왕 후

①기공 폭전법을 쓸때에는 칼을 던져서 공격하므로 주의해야 한다.
②강베기도 자주 쓰지 말아야 한다.

9. 어스 퀘이크

①거의 빈틈이 없다.
②단 강베기나 팻 체인소 공격을 시도할때 약간의 틈이 생긴다.

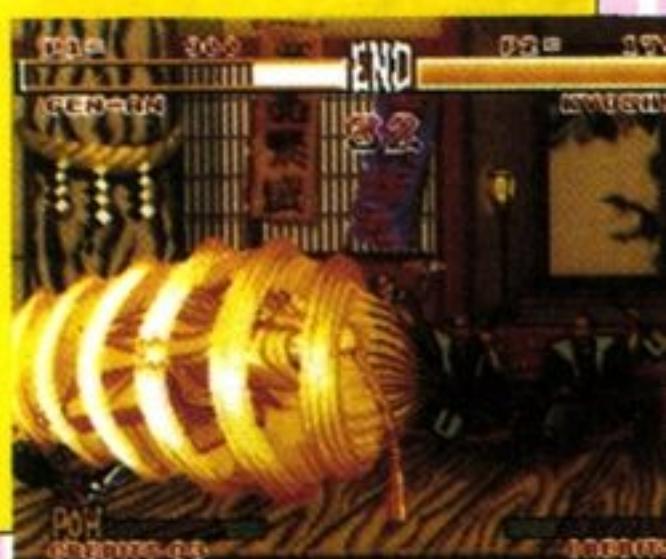
10. 센료 코시로

①도비오 사자 공격은 적이 점프해 버리면 소용이 없어진다.
②화염곡무 할때도 반격당할 우려가 있다.

11. 시라누이 겐안

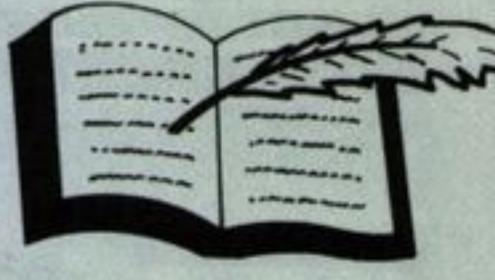
①회전찌르기 공격은 다른 캐릭터의 약발 공격에 의외로 쉽게 당한다.
②독 빗발 공격을 할 때에도 주의.

이상으로 사무라이 쇼다운의 면밀한 분석을 마감한다. 독특한 검술 대전 게임으로 오락실의 실권을 장악하고 있는 사쇼의 인기가 지속되길 바라며 이제 남은 것은 탐독한 독자들이 오락실에서 실권을 잡는 일밖에는 남지않은것 같군! 가자! 오락실로…

아케이드 천국 /형제 오락실

"축구는 신체에 좋다면, 게임은 두뇌건강에 좋습니다!"

책속의 책 Ⅱ

냉난방 : 완비
동전교환 : 없음
가격 : 100원
규모 : 40평, 51대
신종 : 호혈사일족
아랑 스페셜
뉴맨 어스레
틱스

매장을 오픈한지는 7년. 위치는 찾기 어렵지 않았다. 지하실로 내려갔을때 마치 요새처럼 꾸며진 넓은 오락실을 봤을때 당황하지 않을 게이머 있으면 나오라그래! 여하튼 동네 오락실 치고는 굉장히 넓다는 표현이 딱 맞겠군. 또한 잘 정렬된 게임기를 보는 순간 어떤 게임을 먼저해야 할지 감이 영 안잡히는군.

주인아저씨의 말씀

안녕하세요. 챔프독자 여러분! 추운 겨울 방학 잘 보내고 있죠! 운동도 열심히 하고 게임도 열심히 하는 건강한 챔프독자가 되었으면 좋겠네요. 저희 형제 오락실은 저(임구식 : 36세)와 형님(임형식 : 48세)이 함께 운영하는 오락실이라 이름을「형제오락실」이라고 지었어요.

형님은 주로 오락실 전체의 관리면에서 많은 신경을 써주시고 저는 실질적인 운영을 담당하고 있어요. 각자 열심히 일해 더욱 좋은 오락실을 만들고 싶군요. 초창기 16대로 시작한 오락실이 현재는 51대로 많은 양의 오락기를 보유하고 있으며 항상 사람들이 많이 다니는 곳이라 청결을 유지하기 위해 틈만나면 청소를 하곤하죠.

저는 축구를 좋아해서 가끔씩 동네 축구 조기회에서 시합을 하곤합니다. 작년 (93년) 가을에는 학교 육성회를 통해 몇달 동안 학생들에게 축구를 지도해 준 적도 있었습니다. 그중에는 저희 오락실에 자주오는 학생도 많이 있었습니다. 무척 보람된 일이었다고 생각합니다.

자라나는 어린이들에게 건강한 신체와 건강한 정신을 심어 주어야 한다는 책임과 의무는 우리 어른들에게 있다는 것을 인식해야 할 것이며 또한 오락실은 그중 더더욱 중요한 임무를 갖고 있다고 생각합니다.

형제 오락실은 항상 청소년을 생각하는 입장에서 운영하고 있으며 앞으로도 더욱 청소년의 두뇌 건강에 좋은 오락을 도입할 계획입니다.

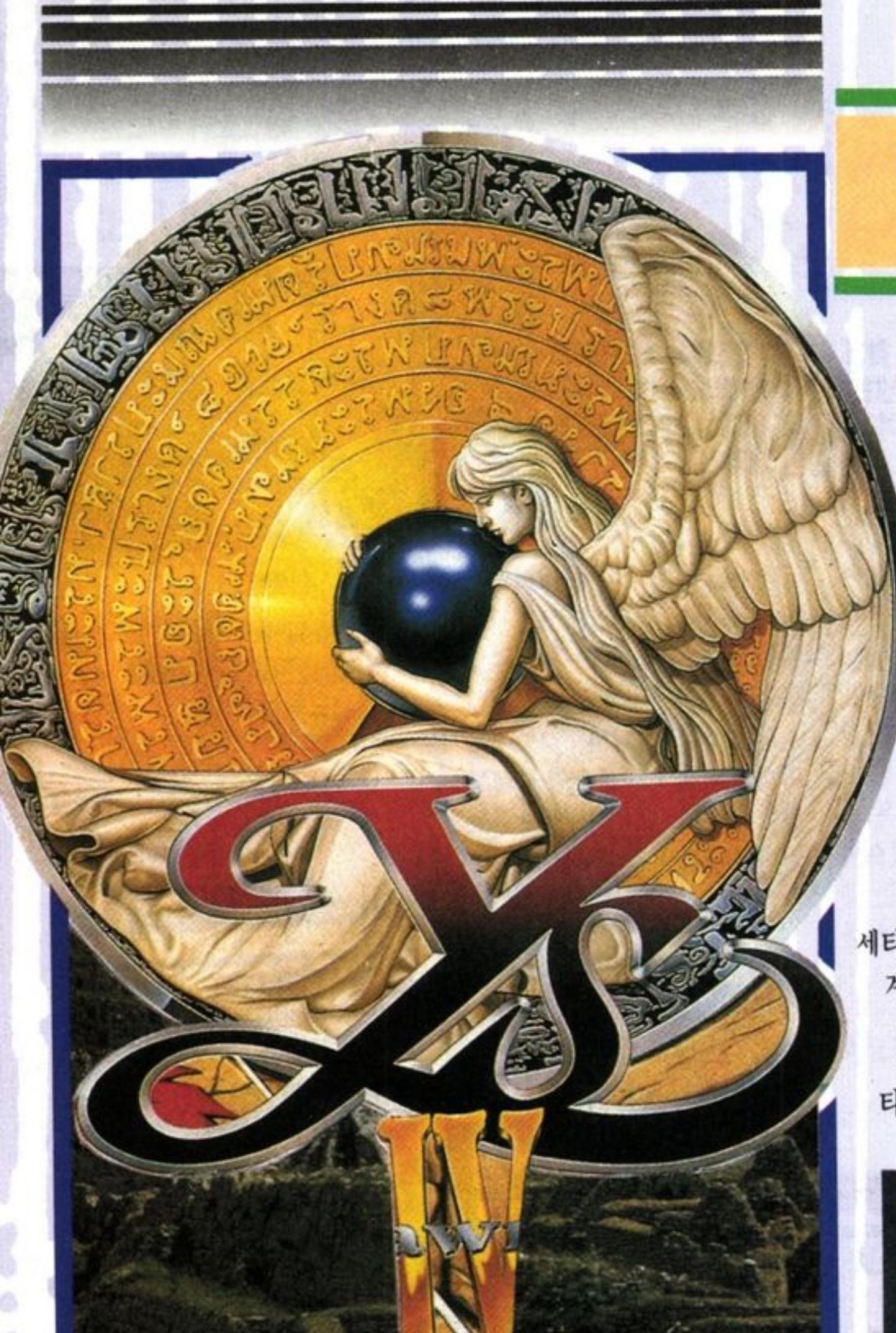
위치
신촌방면
쇼핑센타
수색역
형제오락실

아케이드 히트게임차트

순위	제 목	제작사	장르
1	사무라이 쇼다운	SNK	대전 액션
2	슈퍼 스화2'	캡콤	대전액션
3	아랑전설 스페셜	SNK	대전 액션
4	세이브 컵 축구	세이브	스포츠
5	용호의 권	SNK	대전 액션
6	호열사	아틀라스	대전
7	사무라이 에이스	반프레스토	슈팅
8	월드 히어로2	SNK	대전 액션
9	퀴즈	세가	테이블
10	뉴맨 어슬리틱스	SNK	스포츠

아케이드 베스트 캐릭터

1 김갑환
2 하오마루
3 테리
4 기스
5 니코루루

1
2
3
4
5

PC엔진 집중공략

이스 4

PC엔진	현지 발매일	93/12/22	장르	액션	화면외국어 수준	일어 중
	제작사	허드슨	용량	CD	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	7,800엔	기타		게임 난이도	AB© DEF

퍼스컴, PC 엔진, 패밀리, 메가드라이브 등으로 수많은 시리즈가 버전 업되어 궁극의 인기를 누렸던 이스. 드디어 시리즈 4탄이 PC 엔진으로! 과연 여러분은 아니, 아돌은 다시 한번 이스의 세계를 구할 수 있을 것인지?

「이스 4」를 보다 즐겁게 즐길 수 있도록 돌컴이 소개하는 이스 4 초-완벽 공략! 시리즈 최신판인 만큼 구석구석까지 자세히 소개해 놓았다. 그런 다시 한번 이스의 세계로 출발!

에스테리아부터 셀세타까지 아돌의 모험 세계가 펼쳐진다

4탄의 무대는 역시 에우로페 대륙. 그중에도 1탄과 2탄에서 무대로 되었던 에스테리아에서 떨어져있는 셀세타 지방이 아돌이 활약하는 무대가 된다. 이곳은 에우로페 대륙에서는 유일하게 로문제국의 지배를 받지 않는 지역이기도 하다.먼 옛날 대륙통일을 목표로 한 로문 제국은 독립 국가였던 셀세타 왕국과 끊임없이 전투를 계속했다. 그러나 셀세타 왕국이 돌연 멸망한 후 로문 제국의 군대가 셀세타 지방에 진입해 보니 그곳은 거목이 빽빽이 들어찬 수목지대로 바뀌어있었다.

로문제국의 군대는 거목을 수차례 베고 쓰러뜨려 길을 내려고 했지만 거목은 아무리 베고 없애도 다시 살아나 빽빽한 수목지대를 만들어 버렸고 결국 로문제국의 군대는 셀세타 지방에 진입하는 것을 포기하고 본국으로 철수해 버렸다고 한다.

그런 셀세타 지방에 요즘들어 이상한 변화가 일어나고 있다. 옛날에 셀세타 왕국과의 전투에서 거점으로 사용했던 도시 프로마록에 로문제국의 군대가 투입되고 국경의 고갯마루에 성채가 만들어지고 있다는 것. 그리고 마을에는 황금도시의 소문이!! 도대체 진상은?

8개의 도시와 마을, 20개소 이상의 던전

셀세타 지방은 거목의 숲으로 이루어진 미개지방이지만 원래는 고도의 문명이 발달했었다고 전해진다. 고대의 성, 신전, 광산, 위험한 계곡, 그리고 거목의 숲 자체가 복잡한 던전으로 되어 아돌의 앞을 막는다.

녹색의 땅 셀세타에 자리 잡은 8개의 도시와 마을은 원래 사람들의 교류가 많고 번창한 곳이었으나 많은 마물들이 출현하기 시작하면서 오가는 사람들이 현저하게 줄어들었다. 로문제국의 지배를 받지 않는 이 땅의 사람들은 울창한 거목과 함께 살아가고 있다. 특히 수목지대의 가운데 있는 5개의 마을은 각각「오충신의 무덤」이라고 불리어지는 성지를 근처에 두고 있었다. 그리고 성지는 고대 용사들의 혼에 의해 지켜지고 있다는데…

유익인의 문명을 이어가는 셀세타의 땅

셀세타의 수풀 지대에는 아무도 모르는 커다란 비밀이 숨겨져 있다. 과거 아돌에 의해 구원받은 마법의 나라 이스. 바로 이스 탄생의 비밀도 여기에 숨겨져 있다고 하는데…

이스 시리즈의 모든 비밀이 이번 모험으로 밝혀질 것이다. 이것은 셀세타의 땅에 얽힌 성스러운 힘과 악한 힘의 대결이면서 이스 시리즈 근본을 파헤치는 모험이 될 것이다. 위대한 모험가 아돌 크리스틴에게 있어서도 최대의 모험이 될 것임에 틀림이 없다.

모든 전설의 시작

옛날, 옛날…
그것은 지금으로부터 800년 전의 일

질서와 자유의 나라 이스는 아름다운 두 여신, 지식과 덕을 겸비한 6인의 신관에 의해 통치되어 녹색의 물결이 넘치고 복이 충만한 나라로서 그 영광을 전토에 누리고 있었다.

이스가 마법의 땅으로 불리기는 하지만 원래 모든 마법의 원조로 있는 것은 이스의 탄생과 함께 만들어진「흑진주」라고 불려지는 보석.「흑진주」의 마력에 의해 만들어진 특수금속 크레리아는 이스의 번영을 보장해 주고 있었다.

그러나 크레리아의 제조 과정에서 생각지도 못한 부작용이 발생되고 말았다. 사악한「魔」(마)의 힘이 태어나 엄청난 재난이 이스를 습격한 것이다. 어두운 구름이 하늘을 덮고 산야에는 마물들이 날뛰고 지하에서 분출된 용암은 푸른 대지를 덮어버렸다.

6인의 신관은 모든 재난의 원흉인 크레리아를 지하 깊숙히 봉인했지만 이스를 덮은 검은 구름은 없어지지 않았다.「魔」는 이미 확고부동한 존재로 되었다. 지상에는 마물이 계속해서 출몰하게 되었고 이제 이 땅을 버리는 것 외에 사람들을 구할 수 있는 방법은 없다고 생각하게 된 것이다.

신관들은 드디어 최후의 수단을 선택해 흑진주의 힘으로 이스를 대지에서 분리시켜 천공에 올렸고「魔」의 힘에서 떨어져 나간 이스에는 다시 한번 평화가 돌아오게 되었다…

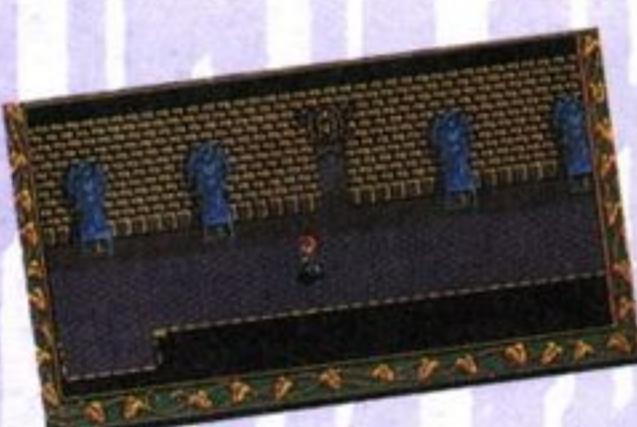
이스의 역사는 6인의 신관에 의해 기록되어 왔다. 그들의 자손을 위해 남겨진 이스의 책에는 불가사의한 마법의 힘이 기록되어져 있다고 전해진다.

이스의 책을 둘러싼 아돌의 위대한 모험

「魔」와 힘에 빠져 버린 사악한 마도사 다크 팩트는 원래 이스를 다스리던 6인의 신관중 한 사람인 팩트의 자손이다. 그는 이스의 책에 기록되어 있던 마법의 힘을 손에 넣고 세계를 자신의 것으로 만들려고 했지만 아돌에 의해 그 야망이 분쇄되고 이스의 책 6권 모두를 손에 넣은 아돌은 천공에 올려져 마법의 나라 이스에 도착했다.

아돌의 모험은 계속되어 흑진주를 악용하려는 다므의 음모마저 분쇄하고 드디어 이스와 에스테리아에 평온의 시간이 돌아오게 되었다.

유익인(有翼人)의 왕국 엘딘

유익인은 등에 거대한 날개를 가진 사람을 말한다. 셀세타 지방에 전해지는 신화에 의하면 신이 창조한 최초의 생물이라고 전해진다. 드알해의 대륙에 살고 있는 유익인의 왕국 엘딘은 태양의 가면이 가진 힘에 의해 고도의 정신문명을 구축하고 있었다. 하지만 고도의 문명을 자랑하며 천년하고도 7개월간 번영을 누려왔던 엘딘 왕국은 의문의 대재난을 당해 하룻밤 사이에 바닷 속으로 잠겨버렸다.

사악한 빛이 셀세타의 땅에—

의문의 대재난을 피해 도망친 엘딘인들은 태양의 가면과 함께 셀세타에 이주해 살게 되었다. 셀세타는 엘딘인에게 고도의 문명과 태양의 가면의 가호를 받아 풍요한 지대로 발전해 나갔다. 그러나 풍요함은 셀세타 지방에 혼미와 전란의 시대를 불러들여 압도적인 무력을 가진 살육왕 아렘이 셀세타를 통치하게 되었고 셀세타는 폭력과 공포가 지배하는 시대를 맞이하게 되었다. 살육왕 아렘은 엘딘인들이 갖고 있는 태양의 가면을 알게 되었고 가면을 빼앗으려는 사태에 이르렀다.

그때 셀세타를 구하려는 용사 레판스가 나타나서 오충신을 이끌고 살육왕 아렘을 처치한 것이다. 레판스는 셀세타 왕조를 건국하고 자신이 직접 왕이 되어 엘딘인과 협조하에 우수한 문명국가를 키워 나갔다. 이제 셀세타 왕조는 확고한 기반을 확립하고 레판스가 죽은 후에도 번영이 계속되리라고 생각하고 있었지만…

한편 살육왕 아렘의 자손들은 셀세타 왕조의 번영에 등을 돌리고 숲속에 숨어 무술 단련을 시작했다. 그후 긴 세월이 지났지만 그들은 잔인한 성질을 버리지 못하고 언젠가 살육왕 아렘을 부활시켜 세계를 손에 넣으려는 사악한 음모를 버리지 않았다.

폭력과 공포로 셀세타를 통치했던 살육왕 아렘… 그 피를 물려 받은 것이 어둠의 일족이다. 셀세타를 다시 자신들의 것으로 만드려는 사악한 음모가!

모험자 아돌은 사악한 빛의 원흉을 없애기 위해서 셀세타까지 왔다. 그것은 미네아의 점술사 사라의 한마디에 의해 시작된 모험이기는 하지만 아돌을 불러들인 진정한 힘은 셀세타의 위기를 예측한 고대 용사 레판스의 혼이었는지도…

Characters
캐릭터 소개

아돌 크리스틴

—정의와 용기를 갖춘 모험자에겐 언제나 기다리는 사람들이 있기 마련. 그들은 풍부한 개성과 드라마틱한 사연을 지닌 사람들이다. 모험자 아돌 크리스틴의 여행은 많은 사람들과 만나고 헤어짐이 반복되는 것 자체가 아닐까? 아직 보지 못한 세계에, 사악함을 없애기 위해 전진하는 아돌 크리스틴. 이번엔 과연 어떤 사람들이 그를 기다리고 있을지?

리리아

—2탄부터 아돌만을 생각해온 미소녀. 이스의 세계를 대표하는 히로인 리리아도 이제 17살이 되었다. 미네아의 마을에서 아돌을 기다리고 있지만 다시 만날 수 있을지?

리자

—대지의 마을 라바로에 사는 마음씨 착한 소녀. 16세로 시골에서 자란 탓인지 순박하고 얌전하다. 성역의 성에 숨어 사는 유익인 에르딜을 돌보는 일이 선대부터 내려오는 일로 되어있다

에르딜

—고대 엘딘의 최후의 생존자. 본래는 온화한 인물이었지만 어둠의 일족에게 고사당해 차갑고 오만한 마음을 가지게 되었다.

카나

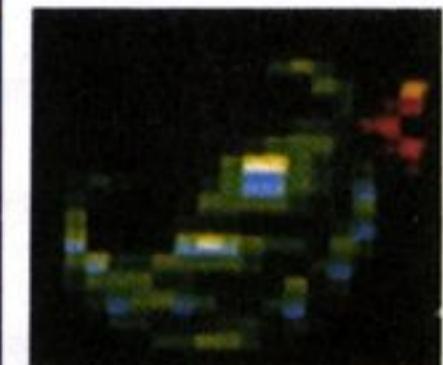
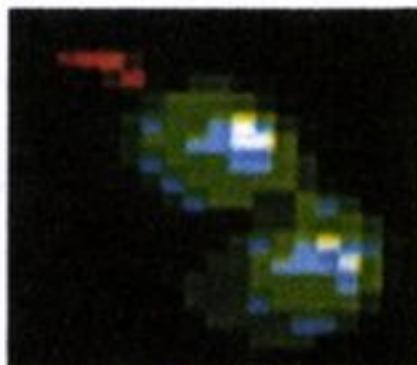
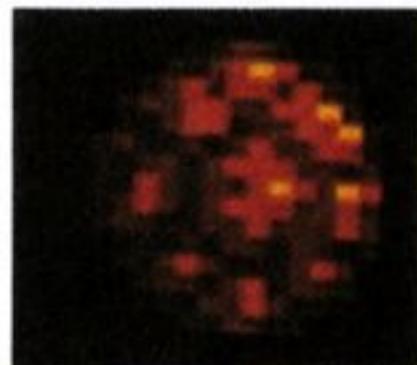
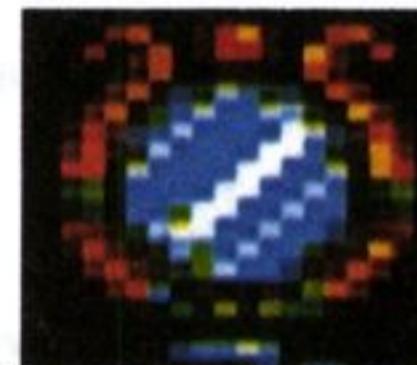
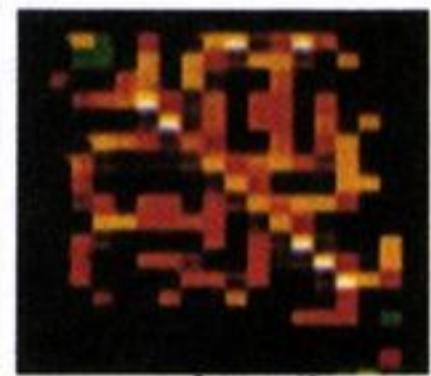
—불의 마을 아리에다에 살고있는 소녀. 19살로 실력 좋은 검사이면서 숲지대를 지키는 경비대의 대장이다. 여자답지 않게 괄괄한 성격이지만 반면에 눈물이 많은 점도…

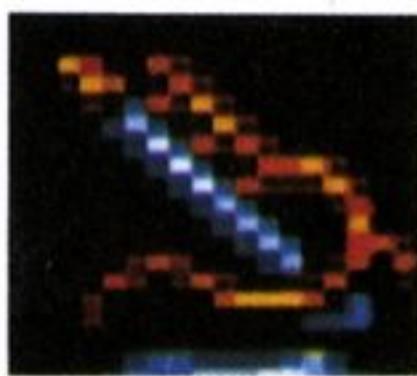
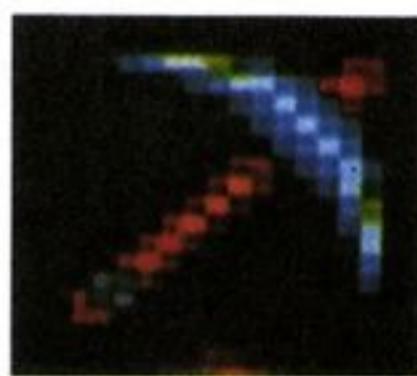
레므노스

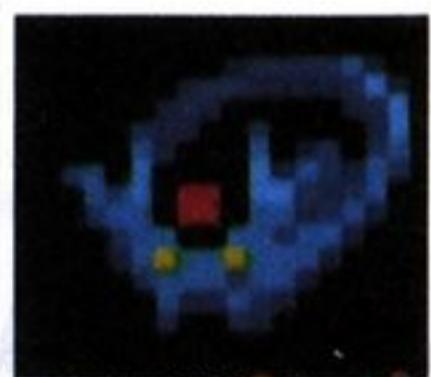
—불의 마을 아리에다 촌장의 아들. 언뜻 보기에는 약해보이지만 속은 딱 부러지는 성격이다. 스라노의 무덤을 지키려다가 어둠의 일족에게 당한다

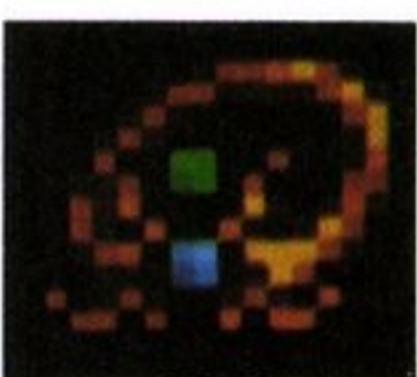
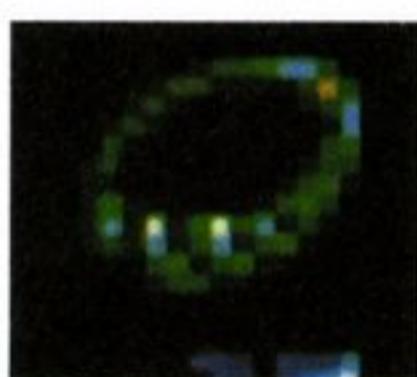
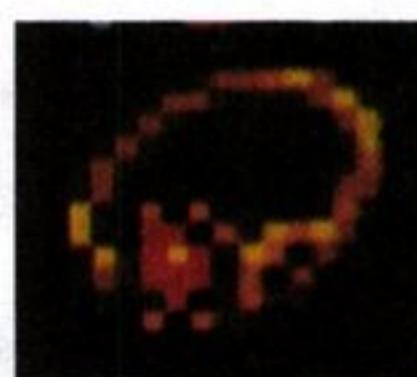
드기

—한때 도적의 두목이었지만 원래는 성실한 인간. 아돌의 절친한 친구이다. 암벽을 부수는 괴력을 소유한 남자

아이템 소개

약초
—체력을 완전 회복해주는 아이템. 도구점과 병원에서 팔고 있다

로다의 열매
—MP를 완전 회복시켜 주는 아이템. 도구점에서 살 수 있다

룬시드
—도구로써 사용하면 8종류의 효과가 확실하게 나타나는 씨앗

시간의 조각
—화면 상의 마물들을 일시 정지시킨다

아물렛
—화면 상에 있는 모든 마물에게 일정한 피해를 입힌다

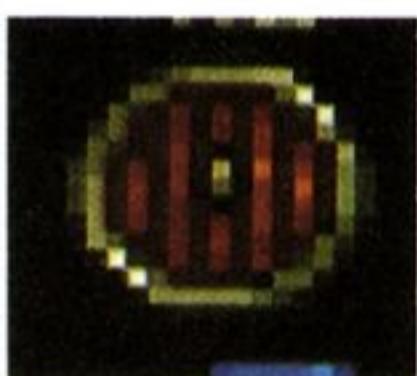
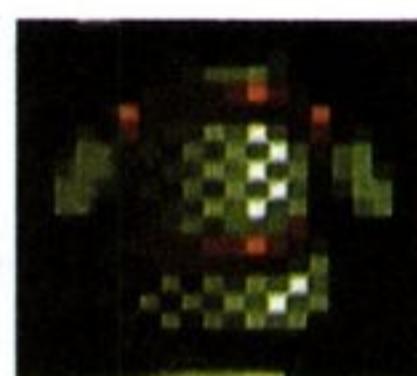
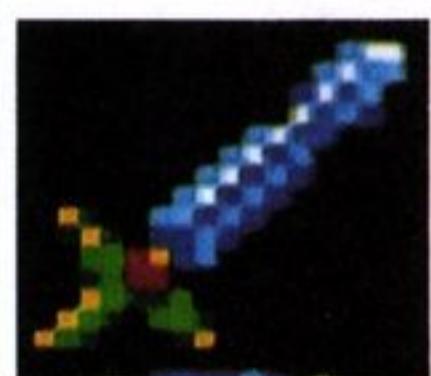
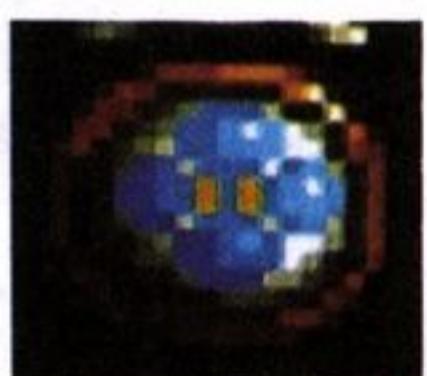
에리사
—아돌이 죽었을 때 HP 최고치로 부활시켜 준다. 장비하지 않아도 자동적으로 사용된다

바람의 폴트
—어떤 장소에서 사용하면 루스가 편지 등을 전해준다

마토크
—암벽을 깎아내릴 수 있게 해주는 아이템. 어딘가의 보물함에 있다

보물함의 열쇠
—이 열쇠가 없으면 열리지 않는 보물함이 있다. 이런 보물함에는 중요한 물품이 들어 있는 경우가 많으니 주의할 것!

파워링
—장비하면 적에게 입히는 피해를 2배 올릴 수 있다

실드링
—이것을 장비하고 있으면 적에게 받는 피해를 반으로 줄여준다

힐링
—장비하면 던전 중에서도 체력이 회복된다

링 오브 로다
—이것을 장비하면 MP가 회복된다 (속도가 느리다)

매직링
—소비 MP는 그대로이면서 마법에 의한 공격의 위력을 높여준다

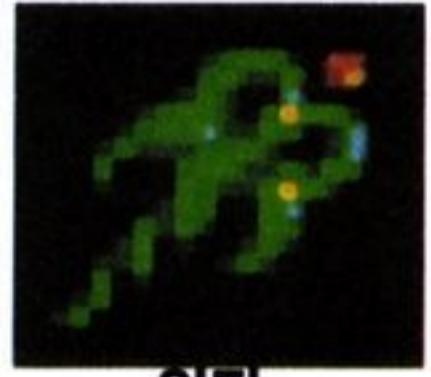
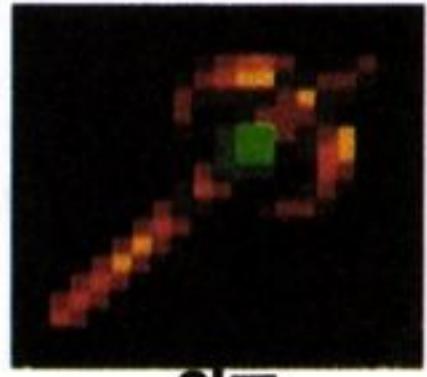
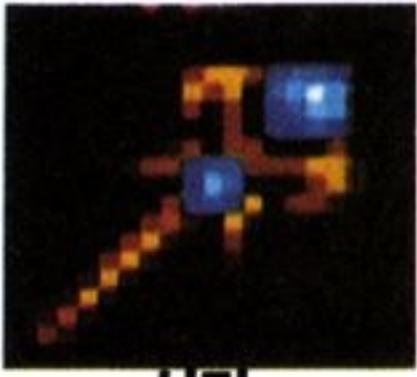
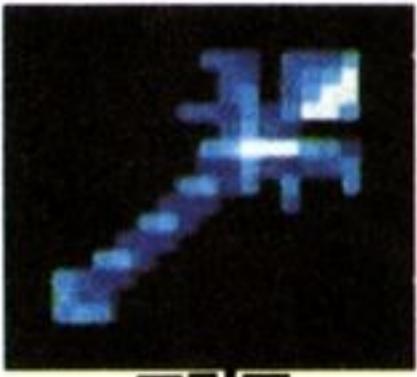
타이머링
—장비하고 있으면 적의 움직임을 둔화시킨다. 이것만 있다면 아돌의 이동은 상당히 편해짐

장비품 소개

푸지오
—로문제국이 채용하고 있던 성능 나쁜 단검

팔마
—방패의 일종. 가볍고 취급하기 쉽지만 방어력은 현저히 낮다

체인메일
—사슬을 엮어서 만든 갑옷. 초기 장비용으로 방어력은 낮다

롱 소드
—강력한 대검. 아리에다의 철광석이 원료로 되어 있다

버크러
—방어력이 높은 원형의 방패. 철광석으로 만든다

플레이트 메일
—철광석으로 만든 견고한 갑옷. 방어력도 상당한 수준

마법

화이어
—전방에 화염탄을 발사하는 공격용 마법. 얼음계의 마물에 효과가 크다. 모아쏘기가 좋음

알타
—성수 루우로 변신 가능한 마법. 마물과 회화하거나 물속에서 수영할 수 있다

워프
—임의의 장소에서 순간이동이 가능한 마법. 마을, 도시 단위로 이동한다

시카
—진실을 비춰주는 마법. 숨겨진 문이나 보이지 않는 적을 볼 수 있게 해준다

프리즈
—냉기를 발사해서 적을 얼리는 공격마법. 얼어붙은 적을 일격에 처치할 수 있다

실드
—빛의 오라를 몸 주변에 뿌려 적의 공격을 튕겨내 버린다.

게임 스토리 1 사악한 빛을 쫓아 셀세타로

게임은 에스테리아로 가는 정기 연락선 갑판위에서 아돌과 드기의 대화로 시작된다. 다므를 처치하고 2년의 세월이 흘러 세계는 평화를 누리고 드기도 도적의 무리에서 벗어나 지금은 미네아의 마을에서 물건 보관소를 운영하고 있다고 한다.

리리아와 재회도 못하고 아돌은 셀세타에 왔다. 항구도시 프로마록은 셀세타 지방의 중심지로서 번영을 누리고 있는 마을. 그러나 현재는 로문 제국의 병사들이 주둔해 있는 관계로 그다지 활기가 없다. 더구나 마을에서 한발자국만 나가도 마물들이 습격해 올 지경이다.

한편, 이 마을에서 제일 화재가 되고 있는 것은 셀세타 지방의 어딘가에 잠자고 있다고 하는 황금도시 이야기로 최근 이 마을의 북쪽 고개에 마물 퇴치를 위해 만들어진 국경의 성채도 사실은 황금도시를 찾기 위한 전진기지라고 알려지고 있다.

미네아의 거리

체크—아직 사라지지 않은 사악한 빛…

옛날과 같은 형식으로 집이 배치되어 있어서 추억을 맛볼 수 있는 곳. 물론 미네아의 사람들은 모두 아돌을 기억하고 있다. 먼저 마을 사람들과 만나 술이라도 한잔 하면서 즐기자. 에스테리아에서는 아돌이 다므를 처치한 후 마물이 나타나지 않아 무기점과 도구점에는 매상이 오르지 않는 모양이다. 이건 좋은 현상이긴 한데…

행방불명되었던 점술사 사라가 마을에 돌아왔다. 사라의 말에 따르면 수풀에 둘러싸인 미지의 땅 셀세타에 마물의 잔당이 남아있다고 한다.

사라와 만난 후 드기와 고반이 기다리고 있는 주점으로 가자. 둘은 이미 고주망태가 된 상태에서 아돌을 반기지만 아돌은 셀세타에 가보면 좋겠는데…라는 사라의 한마디가 마음에 걸린다. 새벽에는 옛 애인 리리아가 아돌을 만나러 오는데…

사악한 빛의 근원이 되고 있는 셀세타. 그곳에 간다고 약속을 해버렸으니…

리리아가 꼭두새벽부터 아돌이 묵고 있는 고반의 집에 온다. 그런데 아돌은 어디갔지? 아돌은 프로마록으로 향하는 정기 연락선에 몸을 싣고…

프로마록의 거리

황금도시의 소문이 퍼져있기는 하지만 마물들이 날뛰기 때문에 그것을 찾으려 하는자는 드물다

아돌은 현재 최강의 장비!

이 시점에서 아돌이 가지고 있는 무기, 방어구는 2편에서의 최강 장비로 마을밖에서 날뛰는 마물들을 상대하기에는 어려움이 없다.

체크 수정의 물병은 어디에?

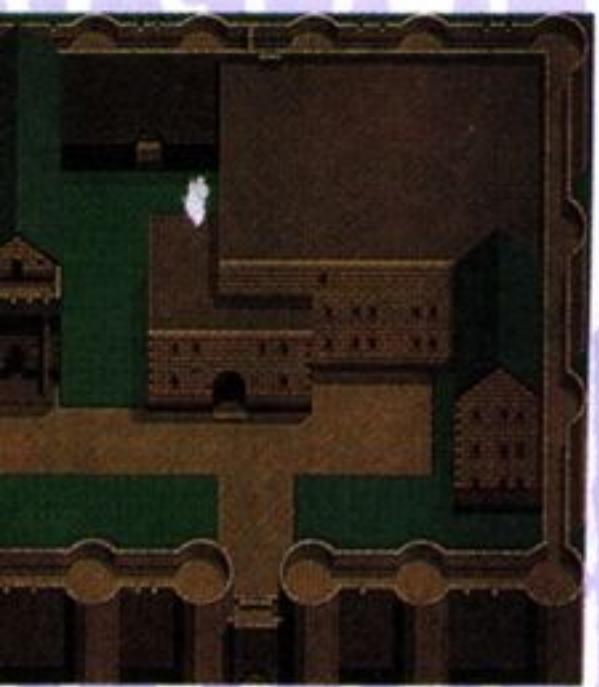
술에 취해 쓰러져 있는 쿠프와 그의 아내. 마물의 피해자 속출이군

만약 이 남자가 장사를 시작할 수 있다면 많은 신세를 지게 될지도 모른다

마을에서 가까운 물가를 걷다가 물속에 빛나는 물체를 발견하게 된다면 주저말고 찾아볼 것.

집앞에 술에 취해 쓰러져있는 남자가 있다. 쿠프라고 하는 이 남자는 원래 이 마을에서 장사를 하려고 했지만 언덕에서 마물에게 습격 당해 장사자금으로 준비해 두었던 수정의 물병을 떨어뜨리고 만 것이다.

불쌍한 그의 아내를 위해서라도 물병을 찾아주도록 하자. 쿠프는 물가 근처에서 떨어뜨린 것같다고 하니까 물가를 지날 때는 주의 깊게 찾아보도록. 찾으면 바로 갖다주자.

엄중한 경비에는 뭔가 비밀이…

프로마록의 마을을 나와 언덕을 오르면 로문제국의 경비병에게 잡혀있는 여자를 만날 수 있는데 놀랍게도 이 여자는 완전무장한 로문병사를 가볍게 처치해 버린다.

여자의 이름은 카나. 언덕쪽에 있는 불의 마을 아리에다에 살고 있다고 한다. 갑자기 어디론가 가버리는 카나에게 아연하고 있을 때 이번엔 로문제국 군대의 대장 레오가 군대를 이끌고 온다.

아리에다의 마을에 사는 카나. 병사들을 처치하고 갑자기 사라진다

대장 레오는 소문대로 버릇 없는 놈이다. 강력한 군대를 이끌고 성채를 지키고 있다

모든 장비를 빼앗기고 감옥에

언덕을 넘으려고 했을뿐인데 무기, 호구를 모두 빼앗겨버리고 성채의 감옥에 갇혀버린 아돌. 그러나 감옥에는 먼저 온 손님이 있었다. 듀렌이라고 하는 이 남자도 눈빛이 재수 없다는 이유 하나만으로 여기에 잡혀왔다고 하는데 단지 마물들을 대비하기 위한 성채라고 보기는 너무 경계가 삼엄하다.

감옥 안에서는 아무것도 할 수 없는 아돌. 하지만 곧 카나가 구하러 와준다.

듀렌도 로문의 목적은 황금의 도시라고 한다

카나 등장. 그녀의 도움으로 탈출이다!

EXP는 여기서 올리자

언덕에 오르는 도중에 나타나는 국경의 성채에 닿기 전에 레벨을 올려놓도록 하자. 사진과 같은 위치에서 상하로 움직이기만 하면 계속해서 적이 출현하므로 EXP 올리기는 좋은 곳이다.

성채에서 장비를 빼앗기기 전에 경험치나 올리자

성채의 뒷문에서 적에게 포위되어 버렸다. 적의 수는 많지만 카나가 같이 싸워주므로 힘내자!

폐쇄된 광산에서 마물의 신음소리가…

아리에다의 마을사람들은 셀세타 지방을 지배하려고 하는 로문제국에 맞서 싸우고 숲속의 마물들을 퇴치하기 위한 경비대를 조직하고 있다. 그리고 카나는 그 경비대의 대장으로 있다고 한다. 마을의 근처에 있는 폐광에서 밤마다 마물의 신음소리가 들려나와 사람들은 두려움에 떨고 있는데…

무기, 방어구점—모스코테

무기
롱 소드—400골드
호구
바카라—200골드
플레이트 메일—600골드

불의 마을 아리에다

마을에 도착하면 먼저 카나의 집에

카나의 집을 나오면 프레아 의사와 만나게 된다

체크 촌장의 아들 레므노스가 광산 근처에서

촌장 마칼은 프레아 의사의 소개가 없으면 아들에게 진실을 이야기하지 않는다. 카나의 집에 가서 프레아 의사와 이야기를 하고 촌장의 집에 가자. 그러면 촌장의 아들 레므노스가 광산 근처에서 사라졌다는 이야기를 들을 수 있을 것이다. 레므노스를 찾아보겠다고 이야기하면 촌장으로부터 폐광의 열쇠를 받을 수 있다.

게임 스토리 2 어둠 일족의 마수

암흑 속의 광산

촌장의 아들 레므노스의 소식을 알아 보기 위해 광산으로 가자. 광산은 마물들이 늘어난 이후 폐쇄되어 있고 열쇠를 이용해서 광산 안으로 들어가면 어두워서 거의 보이지 않는다. 시계(보는 범위)가 작아지므로 자신의 위치를 확인하면서 나아가지 않으면 길을 잃어버리기 쉽상이다. 맵을 보면서 안으로 들어갈 것.

아리에다의 광산

체크 갑자기 날아오는 마물

이곳은 결코 복잡한 던전이 아니지만 잘 보이지 않기 때문에 곳곳에 위험이 도사리고 있다. 보석함을 열고 있을때 갑자기 공격해오는 마물이 있는데 이놈은 바위 같은 모양을 하고 있으면서 아돌이 가까이 접근해 올때까지 움직이지 않다가 바위라고 생각하고 가까이갔을 때 공격하므로 주의! 시계범위 밖에서 공격해 오는 경우도 있다.

보석함에 가로로 짱박혀 있는 마물.

보석함을 열려고 하면 갑자기 튀어 날아온다

광산을 계속해서 전진하면 모두 똑같아 보이는 배경이 보인다. 그러나 주의해서 보면 곳곳에 받침목이 조합되어 있는 장소가 있다. 이것을 기억해 두면 현재 맵에서 어느 위치에 있는지 알 수 있을 것이다. 계단의 위아래도 주의하지 않으면 지금 어디에 있는지 알 수 없게 되므로 주의!

받침목이 있는 장소를 비교해서 현재 위치를 파악하자

무턱대고 헤매는 것이 가장 위험

지하 2층부터 A의 계단에 가면 약초가 들어있는 보물함 에리어에 나오게 된다. 이미 약초를 한개 가지고 있다면 (이것은 보스와 싸울 때나 긴급할 때에 사용하도록 하자) 이 약초는 보스와 싸우고 돌아올 때에 사용하도록 하자. 보스가 있는 방으로 향한다면 B의 계단으로 가자. 여기에도 보석함이 하나 있지만 잠겨있으므로 열 수는 없다.

보석함의 열쇠는 광산 안에 없다

어둠속에서 나타나는 거대한 거미 보스

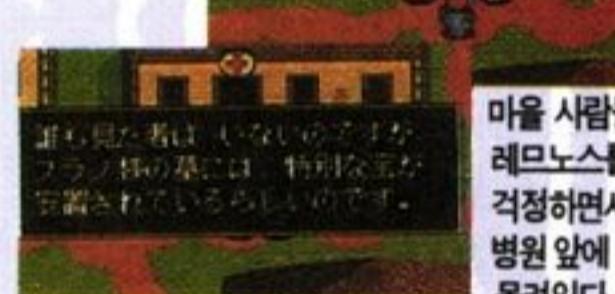
광산의 제일 깊은 곳에서 아돌을 기다리고 있는 것은 거대한 거미 괴물 크리핑 크리처. 전투가 개시되면 아돌을 향해서 점점 다가온다. 이때 몸속에서 삐어 있는 내장처럼 생긴 부분에만 피해를 입힐 수 있다는 점에 명심할 것. 이놈은 HP가 1/4 이하로 되면 갑자기 스피드가 빨라지므로 주의.

전투개시 직후 분홍색의 부분을 공격하자 다리도 맞으면 피해를 입는다. 재빨리 뒤로 돌아서…

아니! 마물의 정체가 레므노스라니…

크리핑 크리처를 처치하면 마물의 사체가 사라지고 그곳에는 청년 하나가 쓰러져있다. 카나와 경비대의 일원이 급히 달려와서(어디서 나타났지?) 이 청년은 행방불명 되었던 촌장의 아들 레므노스라고 말한다.

「어둠의 일족으로부터 스라노의 무덤을 지키지 않으면…」 이라는 말과 함께 의식을 잃어버리는 레므노스. 레므노스를 마물로 변하게 한 것은 어둠의 일족일까? 자세한 것은 레므노스가 회복되지 않으면 알 수 없다. 우선 아리에다의 마을로 돌아가자.

카나 일행이 갑자기 레므노스를 데리고 나타나서 아리에다의 마을로 돌아간다.

마을 사람들 레므노스를 걱정하면서 병원 앞에 몰려있다

스라노의 보물을 어둠의 일족에게 넘겨주어 서는 안된다

화염산을 넘어 성지 네르갈에!

「스라노님의 무덤을 녀석들로 부터 지키지 않으면…」 레므노스의 말을 듣고 카나는 단신으로 화염산 중에 있는 스라노의 무덤으로 떠나고 아돌도 그 뒤를 좇아가게 된다. 화염산 중앙에 있는 성지 네르갈… 지금은 마물들의 소굴로 되어있는 이곳을 거치지 않으면 스라노의 무덤에 가는 것은 불가능하며 여기서의 전투는 카나와 한조를

카나는 아돌의 뒤를 쫓아오지만 적이 가까이에 있으면 그쪽으로 가는 특성이 있다

이루게 된다. 카나가 적을 처치해버리면 아돌은 경험치를 얻을 수 없으므로 주의하자.

바위같은 곳에 가로막혀도 조금만 있으면 아돌의 뒤를 따라온다

여기서 입수하는 열쇠로 광산에 있는 보물함을 열 수 있게 된다. 광산의 보물함에는 파워링이 들어있으니까 귀찮겠지만 한번 더 돌아가서 이것을 가지고 오는 것이 좋을걸?

적에게 피해를 두배로 입힌다

성지 네르갈

마톡을 사용하자

마톡을 입수하게 되면 A의 통로에 가서 벽을 부수자. 그러면 부서진 암석이 쌓여서 B로 가는 통로가 확보된다.

보석함의 열쇠를 사용해서 마톡을 입수하자

A의 통로에서 마톡을 사용. 그러면 암반이 무너져 내려온다

위에서 떨어져 내려온 암석으로 B의 통로가 개방되었다. 이제 에리어 3로

아돌의 운명이 스라노 무덤의 문을 열다

카나가 아무리해도 열리지 않는 문. 하지만 아돌이 다가서니까 열려버린다

스라노의 무덤은 문이 단단히 잠겨있는 걸로 봐서 아직 어둠의 일족이 들어가지 못한듯하다. 스라노의 혼이 허가한 사람이 아니면 이 문은 열리지 않는다고 하는데… 아돌이 문앞에 서면 신비스런 빛을 내면서 문이 열린다. 아돌은 허가받은 사람인가?

스라노의 무덤

스라노의 무덤 내부에는 좀더 강력한 마물들이 살고있다. 안의 구조는 단순하지만 통로가 좁으므로 적을 피해가기가 힘들다. 맵의 중앙에 있는 비석의 앞에 서면 자동적으로 워프해서 보스와 싸우게 되는데 일단 보스와 전투가 개시되면 약초나 아이템을 쓰는 일이 불가능하므로 비석의 근처에서 먼저 장비의 체크와 세이브 등을 해두도록.

비석의 앞에 서기만 하면 보스와의 전투에 돌입하게 된다. HP가 적으면 핀치에 몰리므로 주의!

보스 스라노의 혼이 아돌의 힘을 시험한다!

프레임 브링거

활활 타는 불의 몸을 가진 프레임 브링거는 고대 셀세타 왕조 최강의 전사 스라노의 화신이다. 전투가 시작되면 곧바로 두개의 낫을 던져 공격해 온다. 이 낫은 유도되는 성질이 있으므로 주의할 것!

이어서 화염탄을 쏘아대지만 가로로 떨어진 위치에 있으면 쉽게 피할 수 있다. 상대가 화염탄을 쏘고 주춤하는 사이에 몸체에 공격을 가하자. 화염체와 갑옷이 분단되면 갑옷을 먼저 공격하자. 화염체에서 쏘는 탄알에 주의!

아돌은 하반신쪽이 맞을 확률이 높다. 머리 쪽은 스쳐지나갈 확률이 높으니까 염두해 두도록

분단되면 갑옷만 노리고 공격할 것

낫은 유도되는 성질이 있다는 것을 잊지말것! 일단 피했다고 생각해도 뒤에서 역습해 올지도 모른다. 이럴 때는 벽면에 바짝 붙어서 피할 것. 이후 바로 화염탄이 날아오는 것도 주의하자

사악한 빛을 없애기 위해

프레임 브링거를 처치하면 스라노가 나타나서 아돌의 용기와 힘을 인정하고 새로운 마법을 전수해준다. 이 화이어의 마법을 조작하는 지팡이야말로 스라노의 무덤에 감춰진 보물이었던 것이다. 원래 아돌 자신이 없애버렸던 마법의 힘… 그것이 고대 셀세타 왕조의 전사에 의해 아돌에게 다시 돌아온 것이다.

마법의 지팡이를 손에 넣으면 아돌은 MP를 얻는 것이 가능하게 된다.

아돌앞에 모습을 드러낸 고대 셀세타 왕조의 전사 스라노

화이어의 마법을 전수받고 전투력을 높이자

어둠의 일족 등장!

스라노의 무덤을 뒤로 하고 나오면 아돌의 앞에 어둠의 일족이 나타난다. 역시 마법의 지팡이를 노리고 여기에 온 것인가?

아돌 앞에 모습을 드러낸 어둠의 일족. 이들 역시 스라노의 보물을 노리고 있었다

게임 스토리 3 어둠의 일족을 쫓아 수풀안으로

새로운 실마리를 찾아 셀세타의 수풀로 가자

어둠 일족의 무서움을 이야기하는 레므노스. 회복에는 시간이 걸릴듯

촌장은 아돌에게 수풀에 들어가보도록 권한다. 들어가라면 들어가야지 뭐!

아리에다로 돌아오면 레므노스가 의식을 회복하고 있으므로 어둠의 일족 3인조에 대해 얘기를 듣도록 하자. 촌장과 얘기를 하면 수풀 안쪽에 유펠의 마을이라고 하는 수행자들의 부락이 있다고 알려준다.

먼저 마을에 돌아왔던 카나는 벌써 수풀 속에 들어갔다고 하니 빨리 뒤쫓아가자!

수풀의 입구는 화염산의 기슭에

스라노의 무덤에서 수행을 게을리하지 않은 플레이어라면 모아둔 금도 상당히 많을 것이다. 여기서 아끼지말고 되도록 고급의 장비를 많이 비축한 뒤 수풀로 출발하도록 하자.

일단 화염산에 올라 성지 네르갈의 동굴입구 좌편에서 산밑으로 내려가면 수풀의 입구가 있다. 이 근처에서 출현하는 마물들도 이전과는 차원이 다르게 강력하다. 화이어의 마법을 사용해도 좋지만 아직 MP도 충분치 않고 로다의 열매도 없으므로 마법을 남발하는 것은 위험하다.

체크 전서구 루스를 부르자

새로운 정보를 가지고 올까?

성지 네르갈의 동굴 입구에 하얗게 새똥이 묻어있는 둥지가 있는데 카나에게 바람의 폴트를 받으면 아돌은 여기서 전서구 루스를 부를 수 있게 된다. 둥지가 있는 장소라면 어디든지 편지를 전달 받을 수 있게 된 것이다.

수풀 중앙에는 로다의 거목이 우뚝 솟아있다

수풀을 빠져나오면 로다의 거목에 도착하게 된다. 거목의 구멍으로 들어가면 아리에다의 촌장이 말한 유펠의 마을이 있다. 여기서 좌측으로 가면 수풀이 계속되지만 강물이 흐르고있기 때문은 지금으로선 아돌에게 건널 방법은 없다. 어쨌든 유펠의 마을에 들어가 보기로 할까?

거목의 구멍으로 들어가면 마을이 나온다

셀세타의 수풀 남부

이 마을의 수행자들은 현자 라메스의 지도 아래 조용한 삶을 영위하고 있다

촌장 가르시아에게 허가를 얻지 않으면 현자 라메스를 만날 수 없다

로다의 거목은 유펠의 마을과 로다의 성지 두군데로 나뉘어져 있다. 거목의 마을 유펠은 수행자만이 사는 마을로서 사람의 모습도 별로 눈에 띄지 않고 상점같은 것도 없지만 중요한 정보가 산재해 있으므로 대화를 많이 해보자. 마을 위에는 현자 라메스가 살고있다.

조용한 삶을 영위하고 있는 수행자들

로다의 거목

로다의 거목 중에 자리잡은 유펠의 마을에서는 수행자들이 아돌의 방문을 기다리고 있었다. 그들은 셀세타 지방에 도사린 사악한 기운을 없애줄 자가 아돌 크리스틴이라고 확신하고 있는 듯하다.

그러나 어둠의 일족이 움직이기 시작했다는 사실은 알고 있어도 이들의 정확한 목표가 무엇인지는 모르는 것같고… 어둠 일족의 정체는 아돌 스스로 알아내지 않으면 안되는 것인가? 촌장 가르시아와 만나면 아돌을 현자 라메스와 만날 수 있게 해준다. 같은 로다의 거목 중에서도 현자 라메스가 살고있는 곳은 성역으로서 가르시아와 만나기 전에는 들어갈 수 없는 곳.

고대 셀세타 왕조의 역사가 밝혀진다

셀세타의 수풀 중에는 고대 셀세타 왕조의 역사를 전하는 3인의 현자가 있는데 현자 라메스는 이중 한사람. 3인 모두에게 이야기를 들으면 셀세타 지방의 비밀을 모두 알 수 있을 것이라고 하는 라메스. 이 비밀을 알아내는 것이 어둠 일족의 음모를 분쇄하는 열쇠가 될 것같다.

우선 라메스가 하는 이야기도 이번 모험의 테마가 되는 중요한 대목이므로 메모를!

라메스는 이미 아돌의 내방을 예측하고 있었다

유익인이 셀세타에 문명을 전파했다

살육왕 아렘이 셀세타를 통일했다

라메스의 이야기를 모두 들으면 어떤 아이템

점술사 사라가 예언한 셀세타 지방에 보이는 사악한 빛의 근원은 아무래도 고대 셀세타의 역사에 관계가 있는 듯하다. 현자 라메스가 말한 유익인의 나라 엘딘과 어둠의 일족 창시자인 살육왕 아렘의 이야기가 지금도 이 지방의 내력으로 남아있다. 현자 라메스에게 고대부터 전해지는 이야기를 들은 후 아돌은 로다의 성지로 향한다.

성지 로다로 향하는 아돌. 그곳에서 기다리고있는 것은 누구일까?

로다의 성지 안쪽에는 숲 의 정령사 타림의 묘지가

로다의 성지는 비바람이 몰아치고 있다

로다의 거목 정상이 성역라고 불리고 있는 것은 그곳에 정령사 타림의 묘가 있기 때문이다.

여기는 거목의 아래부분에 비해서 좁게 되어있고 마물들도 움직임이 상당히 빠르다. 또, 나뭇가지 등으로 통로가 막힌 부분이 있으므로 계단을 내려갔다 올라갔다 하면서 전진해야 할 것이다. 약초는 보스와 싸우기 직전에 쓰도록.

체크 마물의 소원을 들어주자 !

아르타의 마법으로 성수(성스러운 요괴) 루우로 변신하면 마물과 대화가 가능해진다. 이때, 수풀의 강변에 있는 마물에게 대화를 걸어보자. 그러면 룬-시드라고 하는 씨를 가지고 와달라는 부탁을 받는데 이 소원을 들어주지 않아도 상관은 없지만 룬-시드를 가지고 와서 마물에게 건네주면 브로드 소드를 얻게 된다.

수풀의 거운데 물에 둘러싸인 곳에 떨어져 있

먼저 강변에 있는 마물에게 말을 걸어보자

여울을 통해 강물에 들어가서 룬-시드를 주우러 간다

마물에게 돌려주면 브로드 소드를 준다

보스 우드워더는 화이어로 처치하자 !

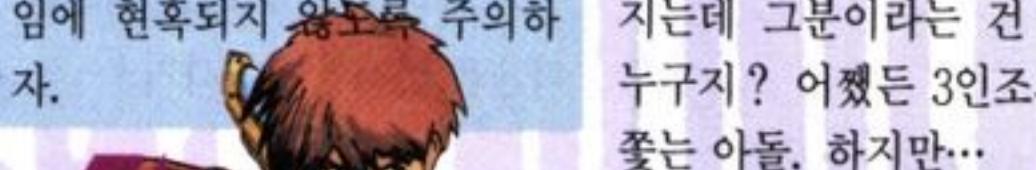
깃털을 날려서 공격해오기도 한다

화면 밑에서 마법으로 공격하자. 연사하는 것 보다 모아서 쏘는 것이 유효

숲의 정령사 타림의 화신 우드워더는 공중에서 발톱으로 공격해온다. 통상 아돌이 사용하는 필살공격은 전혀 통하지 않으므로 화이어의 마법을 써서 공격해야 할 것이다. 적의 움직임에 현혹되지 않도록 주의하자.

어둠 일족의 작전회의를 엿듣다 !

수풀의 출구 근처에서 어둠의 일족이 작전회의를 하고있는데 아돌이 가까이 가도 눈치채지 못하고 있는 것같다. 「그분께 보고하기 위해서 성역에 돌아가자 !」고 말한 다음 그들은 사라지는데 그분이라는 건 도대체 누구지? 어쨌든 3인조의 뒤를 좇는 아돌. 하지만…

게임 스토리 4 성역의 성에서 아돌을 기다리는 자는?

깊은 계곡 밑에 떨어진 아돌의 운명은?

비탄의 계곡에 걸쳐진 다리 위에서 어둠의 일족 중 한사람, 가디스가 기다리고 있었다. 아돌의 추격을 감지하고 적교를 끊어버리려 한 것이다. 여기서 아돌은 다리와 함께 계곡 밑으로 떨어지게 되지만 마음씨 착한 소녀에게 구원받는다.

여기서는 루우로 변신한다고 해도 떨어지는 건 마찬가지

마음씨 착한 소녀와의 만남

계곡을 오르면 전망 좋은 언덕으로 나오게 된다. 그곳에는 아까 아돌을 구해주었던 소녀가 있는데 소녀의 이름은 리자로 라바로의 마을에 살고있다고 한다. 수풀을 쳐다보면서 이야기하는 모습이 너무나도 그윽하게 느껴진다(이럴 때인가?)

아돌이 가려고하던 라바로의 마을에 살고있다는 리자. 마음에 드는 여자아이이다

라바로에 가면 리자와 만날 수 있을까?

고원의 산길은 원래 성역의 성으로 이어지는 성스러운 길이었지만 지금은 마물들이 날뛰는 위험한 장소로 되어있다. 잠깐! 라바로의 마을은 이 산길의 끝에 있다던데. 그럼 리자가 혼자서 이 위험한 길을 걸어갔다는 건가? 여기서 아돌의 정의감이 다시 한번 타오르게 되고(실은 여자 밝힘병이라나) 라바로의 마을에 들러서 리자가 행방불명이 되었다는 소식을 듣고는 기어코 리자를 찾으러 떠나게 되는데…

뭣! 리자가 마물들이 날뛰는 마을 밖에 있다고?

폭풍 속의 성역… 어둠의 일족도 이안에?

루우로 변신하고 마물에게 이야기를 걸어보면 성역 안에 있는 「그분」의 명령으로 아돌이 들어오는 것을 막으라고 했다는 것 같다. 어둠의 일족의 이야기에도, 리자의 이야기에도 등장했던 「그분」이라는 건 대체 누굴까?

폭풍우가 몰아치는 성역은 마물의 수에 비해서 안이 상당히 넓으므로 아돌만 잘 조작하면 별다른 전투 없이 들어 갈 수가 있다.

적도 강하므로 쓸데없는 전투는 피해서 들어가는 것이 좋다

성역 성안에서는 헤매기만 해도 끝장

내부의 마물은 강력하다! 이제까지의 마물보다 이동속도가 빠르기 때문에 한번 추격당하게 되면 화면이 바뀔 때 갑자기 습격 당하는 경우가 많다. 성안은 던전으로 되어있기 때문에 정확한 길을 찾으면서 마물들과 일일히 싸우기는 벅차다. 루우로 변신해서 내부를 뒤지며 정확한 길을 찾는 것이 지름길. EXP나 금같은 건 다 포기하고 루우인 채로 전진하는 것이 좋을 것이다.

성안에서는 보스가 기다리고 있으므로 HP를 아끼는 것이 좋다

성역의 성 내부에서 바닥에 떨어져있는 의문의 아이템을 주울 수 있다. 걷고만 있으면 보이지 않지만 통로의 어느 부분을 지나거나 벗어나는 듯한 느낌이 들면 반드시 주울 수 있다…

갑자기 리자의 비명이!

역시 리자는 여기에 있다. 그러나 여기로 올 때까지 만난 마물들은 모두 리자에게 손을 대지 않겠다고 말했는데 그녀는 이들과 다른 부류의 괴물에게 쫓기고 있는 걸까? 어쨌든 아돌은 그녀를 구하기 위해 점점 더 깊숙히 들어갔다.

안쪽의 방에서 도망쳐온 리자. 이상한 괴물의 촉수가 접근해 온다.

보스 더 마더 오브 몬스터

리자가 도망쳐온 방안에는 기분나쁘게 생긴 괴물이 기다리고 있었다. 촉수에 의한 공격은 간격을 충분히 띄어놓고 있으면 피할 수 있지만 머리를 감추고 있는 동안에는 공격 불가능.

보스에게 피해를 입힐 수 있는 것은 화이어 마법뿐이다. 촉수와 갯조개의 움직임에 쫓겨 본체에 가까이 가지 않도록 주의 바란다. 거리를 확실히 띄어놓는 것이 핵심이다.

갯조개가 탄알을 쏘아댄다. 3개 중 2개는 파괴하고 1개 남겨두면 새로 나오지 않으므로 간단

괴물처치! 그러나 리자는?

보스와의 전투를 끝내고 아돌이 리자가 있는 곳으로 가보면 그녀는 아돌에게 고맙다는 말 한마디만 전한 뒤 괴물이 있던 방으로 뛰어가버린다. 그곳에는!

리자가 어둠의 일족에게 잡혀있다! 놈들이 노리고 있는 것은?

유익인 에르딜은 어둠의 일족 친구인가?

어둠의 일족이 노리고 있던 것은 아돌이 오충신에게 부탁받은 마법의 지팡이였다. 리자를 인질로 한 녀석들은 간단하게 화이어와 알타의 마법을 아돌에게서 빼앗아 가버린다. 더구나 다음은 리자의 목숨까지!

사악한 음모에 마음을 빼앗겨버린 에르딜. 그가 다음으로 노리고 있는 것은 태양의 가면!

어둠의 일족, 유익인 에르딜의 비밀을 캐기 위해

성역의 성을 감싸고 있던 폭풍우가 개이고 구름이 없어졌다. 라바로의 촌장으로부터 이 마을의 수호신으로 있던 미유의 소유품이었다고 전해지는 모래의 피리를 받아든 아돌은 유사의 협곡으로 향한다.

유사의 협곡은 죽음의 골짜기로 불려 긴세월 왕래하는 사람도 없었다고 전해지는데… 닫혀있던 금단의 문을 열고 아돌의 모험은 계속된다.

비밀스런 과거

얼음의 산을 북으로 나아가면 동서쪽에 길이 보일 것이다. 어동굴안을 계속 가면 입구가 있고 그안에 제프와 얼음의 마물에게 잡혀있는 티므를 만날 수 있다. 그리고 티므를 구하려고 하면 전투가 시작된다. 보스가 있는 방에서는 언제든지 나올 수 있으므로 위험하게 되면 밑에 있는 출구로 나와도 좋다. 다른 장비로 전투하고 싶을 때는 이것을 기억해두면 편리하다.

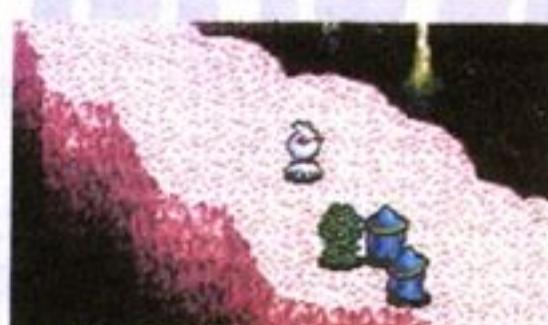
마물의 독

보스를 처치하고 현자 엔조에게 전승을 들은후 리브라의 마을에 간 아돌. 제프와 티므는 아직 없지만 곧 돌아올터. 그렇지만 여기서 티므의 신체에 이상이 생긴다. 마물의 독이 티므를 돌로 만들기 시작한 것이다.

티므를 구하기 위해서는 의사의 힘이 필요한데 이 마을에 의사는 없다. 어떻게 하면 좋을까? 이제까지의 모험을 돌려 생각해보면 알텐데… 그렇다, 그 마을에 가서 의사선생을 모셔오면 되는 것이다.

겨우 마물로부터 해방되었다고 생각하면 이번엔 독이…

최후의 전승

동굴의 안에 들어가면 제 3의 현자, 아리아와 만날 수 있다. 여기서는 최후의 전승을 들을 수 있다. 그 내용은 셀세타에 일어나고 있는 위기와 밀접한 관계가 있다. 이 역사를 잘 파악한다면 이제부터의 전개가 예상될 것이다.

이 여자가 현자 아리아. 최종 전승에는 셀세타 왕조의 멸망에 관한 이야기가…

다시한번 에스테리아에

셀세타의 원종을 손에 넣고 인간의 모습으로 돌아온다면 워프의 마법을 사용해서 리브라의 마을에 돌아오자. 마을의 광장에 가까이 가면 프레아와 만나는데 이제 함께 아리에다에 갈 수 있게 된다. 이때 자동으로 워프의 마법을 쓰면 되지만 마법을 쓸만큼의 MP가 없는 경우는 어떻게 어떻게 해야될지… 이럴 때는 프레아가 로다의 열매를 사용해서 아돌의 MP를 회복시켜 준다.

MP가 25 정도라면 20 이하로 줄이면 된다

이것을 잘 이용하면 무료로 MP를 완전 회복할 수 있는것이 아닌가! 아리에다의 마을에 도착하면 이번엔 에스테리아에 있는 쿠라제 선생의 협력을 얻기 위해 프로마록의 마을에 이동할 수 있다. 여기에서 배에 타고 추억의 에스테리아로-

에스테리아에 오다

티므의 병을 치료할 약을 조합하기 위해 아돌과 프레아는 에스테리아에 돌아왔다. 둘을 마중하러 나온 드기의 이야기를 들어보자. 로문 군대가 에스테리아에 엄습해온다는 불길한 소문을 가르쳐주는데… 그러고보니 발바드의 항구에서도 로문 제국의 배를 본적이 있다. 대체 그들은 무엇 때문에 여기에 온 것일까?

프레아의 약조합에는 시간이 걸릴 것같다. 그 사이에 성모의 동굴에서 발견한 슬픔의 석판을 제픽 마을의 제바에게 해독을 요청하자.

프로마록에서 배로 에스테리아에 돌아오자.

광산안에 보물함이! 재회, 아돌과 리리아

남쪽의 로다의 나무에 접근하면 한소녀가 보일 것이다. 이것은 꿈에도 못잊던 리리아가 아닌가! 그러나 재회의 즐거움을 만끽할 시간도 없는 아돌. 리리아 역시 아돌을 붙잡지 않는다. 그것은 아돌이 모험자로 있는 한…

갑작스런 재회에 즐거워 하는 리리아와 아돌. 짧은 시간이지만 서로의 기분은 잘 알고 있다

어쨌든 언젠가 다시 재회할 날이 있을 것.'이제 제픽에 가자.

물의 마을과 달의 마을이 없어지다

호반의 유적에서는 유익인 에르딜이 어둠의 일족의 한사람 그루더와 함께 리자를 제물로 해서 유적의 봉인을 풀려 하고 있다. 에르딜이 달의 가면을 쓰고 뭔가를 외우면 대지전체가 흔들리면서 용암이 흘러나오고 수풀림의 나무들이 쓰러지며 마을은 대지 밑으로 가라앉기 시작한다. 그런 격변 중에 에르딜은 그루더의 배반으로 살해되어 버리고…

그리고 고대도시는 부활했다. 고대도시 부활의 영향으로 근처의 지형은 변화하여 구출한 리자를 데리고 대지의 마을에 가보면 물의 마을 리브라와 발의 마을 세레네가 없어진 것을 알 수 있을 것이다.

최종결전! 태양의 신전

크레리아의 장비를 갖추고 레판스 앞에 돌아오면 레판스는 최후의 마법을 아돌 전해준다. 이것이 바로 최후, 최강의 마법 엘드라. 이것으로 아돌의 장비는 금색으로 번쩍번쩍! 빛나게 된다. 드디어 최종대결의 때가 온 것인가…

결계를 풀고 황금신전 최후의 문이 열리면 태양의 신전이 아돌을 기다리고 있다. 옛날 살육왕 아렘과의 결전이 다가온 것이다. 오충신도 나타나서 달의 가면에 힘을 불어 넣어 준다. 이것으로 앞쪽은 달의 가면을 장비하지 않으면 전진 불능.

결전! 아돌 VS 아렘

태양의 신전에 도착하면 이상한, 그리고 사악한 기운이 아돌을 감싼다. 그렇다, 옛날 세계를 공포에 떨게했던 전설의 살육왕 아렘의 기운이다. 그러나 무서울 것은 하나도 없다. 레판스와 오충신에게 받은 힘이 있는 것이다. 거기에 이제까지 만났던 사람들도 응원해주고 있다.

세계에 평화를 되찾기 위해 자신에게 기대를 걸고 있는 사람들을 위해, 리리아를 위해 결코 져서는 안되는 싸움이 다가오고 있다.

애니 비전

애니컬럼

글 : 박병호
(만화컬럼니스트, 애니세대 저자)

제 2차 세계대전에 벌어졌던 싸움들을 소재로 한 「The Cockpit」. 10년도 더 된 원작 만화가 이번에 OVA로 제작되어졌다. 그 중에서 제 1화 「성층권 기류」는 독일 파일럿을 주인공으로 내세우고 있다. 이번달의 애니 칼럼에서는 이 작품의 내용을 조명해보기로 하겠다.

불명예스러운 각인

독일 공군의 에이스 파일럿 에어하르트 폰 라인더스는 꼭 한번의 싸움에서 적에게 등을 내보인 일이 있었다. 야간전투 도중 동료기가 격추당하고 자신도 더 이상 견디기 힘들어 낙하산으로 탈출한 것이다. 그 일은 두고두고 사람들의 입에 오르내리게 되었는데, 그는 이 때 이후부터 비겁자라는 비아냥을 듣게 된 것이다.

1 : 야간 초계 임무중 동료기가 격추되었다.

2 : 라인더스도 비행기를 버리고 탈출.

3 : "운이 좋으셨군요, 대위님… 그리고 전 투

4 : FW190-A는 상처 없이 땅 위에 누워있었다.

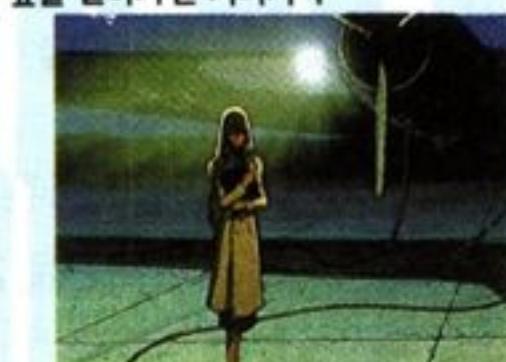
5 : "저러고서 무슨 독일공군 에이스냐!" 보병들이 비아냥거리는 소리가 들려온다.

6 : "나는 그 순간부터 전투기를 버린 비겁자라는 각인이 찍히고 말았다"

새로운 임무

그 때의 비행기 탈출 건으로 컴플렉스에 휩싸여있던 라인더스에게 새로운 상황의 변화가 일어났다. 그의 능력에 걸맞는 최신 전투기 포케볼프 탱크 152 H-1(Ta152 H-1)이 주어진 것이다. 기뻐하는 라인더스에게 사령관은 과학자와 '특수 화물'을 실은 B-17을 목적지까지 호위하라는 새로운 임무도 주었다. 그 B-17은 미군의 폭격기를 독일군이 빼앗아 사용하는 것이었으며, 과학자 중 하나는 자신의 옛 애인 메르헨너였다.

7 : "야간에 싸우는 건 총부리 앞을 날아가는 기러기나 마찬가지야"

8 : 상관이 라인더스에게 준 새로운 비행기는 최신형 포케볼프.

9 : 그리고 새로운 임무는 옛 애인 메르헨너의 호위다.

악마의 손에 붙잡힌 여인

오랫만의 재회에도 불구하고 얼굴표정이 밝지 않은 메르헨너. 그녀는 핵탄두가 완성되어 B-17에 실려있다고 고백한다. 죄없는 수백만명의 민간인을 죽이기 위해 만들어진 그 핵탄두는 메르헨너와 그녀의 아버지가 나치스의 강요로 만든 것이다.

10 : "무슨 고민이라도 있나?"는 질문에 어두운 표정이 떠오른다.

"우리는 악마에게 영혼을 팔아버리고 말았어요"라며 가혹하리만치 양심의 가책을 받는 메르헨너. 그녀는 라인더스의 품에 안긴 채 울먹이며 말한다. "우리를 악마의 손에서 구해주세요…"

11 : 완성 직전의 핵무기를 눈 앞에 두고 둘은 할 말을 잃는다.

13 : 새 비행기로 출격한 라인더스는 [illegible] 파이어를 제압한다.

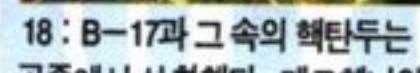
14 : 라인더스가 일부러 놓쳐준 적기가 메르헨너가 탄 B-17을 습격한다.

B-17의 산화

12 : "우리들을 악마의 손아귀에서 구해주세요…"

15 : 라인더스의 진의를 알아차린 메르헨너.

16 : 흔들리는 비행기 속에서 손을 붙잡는 부녀. 죽음을 앞에 두고도 표정은 평안하기만 하다.

17 : 라인더스는 불타는 B-17을 바라본다.

18 : B-17과 그 속의 핵탄두는 공중에서 산화했다. 메르헨너와 함께…

19 : "고마와요… 라인더스"

드디어 메르헨너가 탄 B-17과 라인더스가 조종하는 포케볼프가 핵탄두 수송을 위해 공중에 떠올랐다. 한동안 푸른 하늘을 자유로이 날고 있었으나 어느 새 그들의 앞을 영국의 스피트 파이어 전투기 편대가 나타나 가로막는다. 스피트 파이어는 우수한 전투기지만 최신기종을 조종하는 에이스 파일럿 라인더스의 적수가 되지 못한다. 그러나…

압도적인 싸움을 펼치던 라인더스가 일부러 영국기 한 대를 놓쳐주었다. 도망이라도 치듯 두꺼운 구름 속에 숨어버린 것이다. 뜻하지 않은 행운을 잡은 영국기는 B-17에게 기관총탄을 퍼부었다. 총탄이 비행기에 명중되는 소리를 듣고 흠칫 놀란 메르헨너. 처음에는 라인더스가 격추당하여 B-17이 위기에 처해진 줄 알았으나 그가 무사하다는 것을 알고는 라인더스의 뜻을 가늠했다.

그는 영국기로 하여금 핵탄두가 실린 B-17을 격추시키도록 하려는 것이다. 죽음을 예감하면서도 핵무기가 사라진다는 생각에 안도하는 메르헨너.

B-17은 금새 불꽃에 휩싸이고, 핵탄두가 일으키는 섬광이 주변을 은백색으로 감쌌다.

악마에게 혼을 팔지 않은 사나이

자신이 의도한 바대로 B-17을 격추하여 준 영국기였지만 그렇다고 라인더스가 그를 놓아줄 수는 없었다. 분노와 비애, 그리고 여러가지 복잡한 감정이 그가 쏘는 기관총탄에 실려 스피트 파이어를 찢어버렸다. 폭발하는 스피트 파이어를 뚫고 성층권으로 올라가는 포케볼프. 적을 섬멸했으나 기지에 돌아가면 다시 비겁자라는 소리를 들어야만 할 것이다. 추락하며 흩어지는 비행기의 파편을 비감한 심정으로 바라보며 라인더스는 중얼거렸다.

"나는 후회하지 않는다. 나는 에어하르트 폰 라인더스. 악마에게 영혼을 팔지 않은 사나이다."

20 : 마지막 순간까지 지켜본 라인더스는 고글을 벗었다.

21 : 스로틀을 최대로 열어젖히는 라인더스는 애인을 죽인 스피트 파이어를 쫓기 시작한다.

22 : 엔진이 비명을 지르듯이 소리를 높인다. 라인더스의 마음을 대변하기라도 하듯이…

23 : 적기가 폭발하여 내는 연기를 뚫고 나 오는 라인더스의 Ta152-H1.

명작 스테이션

기동경찰 패트레이버 2 (1회)

레이버대의 불행

1999년 동남아시아 모국, UN 마크를 붙인 레이버(로보트)들이 밀림을 헤치고 걸어가고 있었다. 이 전투 레이버들은 일본 자위대가 UN 평화유지군(PKO)으로서 파견한 부대다.

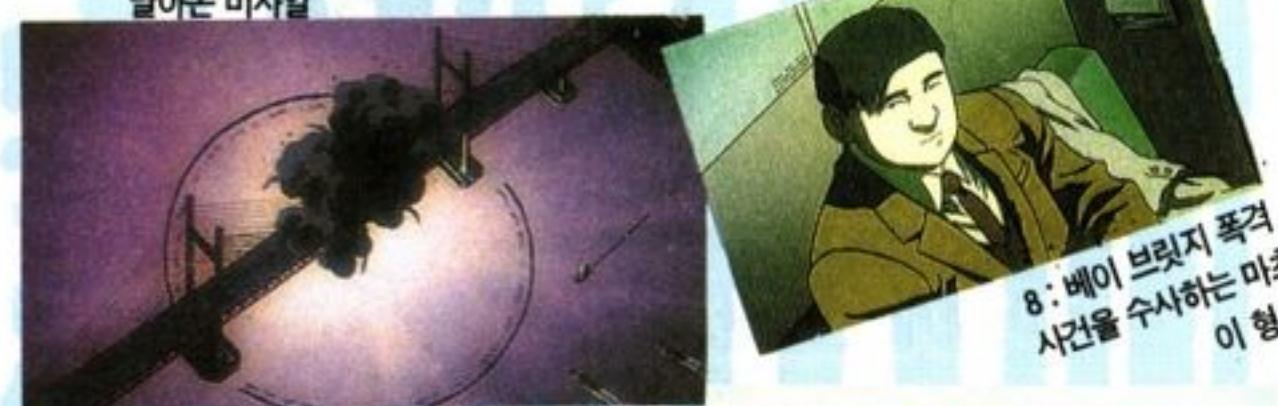
대장 츠게 유키히토는 게릴라 부대와 맞닥뜨리게 되었다. "사령부, 전투 허가를!" 그러나 현장의 상황을 모르는 사령부는 끝까지 총 한 발 쏘지 못하도록 명령한다. 정치적인 이유 때문이었다.

헤드폰으로 들려오는 부하들의 비명소리. 더 이상 참지 못하고 츠게는 기관총을 쏘았지만, 때는 이미 늦었다. 전멸한 자신의 츠게의 부대를 둘러보는 츠게의 가슴 속은 어떤 생각이 움트고 있었다. 그리고 3년 후…

4 : 이즈미 노아와 시노하라 아스마는 경시청 장비과로 옮겨와 있었다

3 : 새로이 개발된 레이버 오퍼레이팅 시스템을 조작하는 노아

5 : 왕년의 패트레이버, 잉그람 1호기는 공장 구석에 서 있고…

6 : 어디서인지 발사되어 날아온 미사일

8 : 베이 브릿지 폭격 사건을 수사하는 마츠이 형사

7 : 베이 브릿지가 파괴당했다

9 : 자위대 특별수사실에서 나왔다고 말하는 아라카와 시게키

10 : 첫번째 용의자가 츠게라는 말을 듣고 얼굴이 어두워지는 시노부

11 : '항공자위대가 반란을 일으키고 도쿄를 공습해?' 사색이 된 레이더 요원들

12 : 주일미군의 F-15가 요격을 위해 발진 했다

13 : 갑자기 레이더에서 F-16이 사라져 아연실색하는 군인들

베이브릿지 폭격사건

한 때 경찰용 레이버(패트레이버)인 잉그람을 조종하여 수많은 공적을 세웠던 도쿄 경시청 특차 2과 제 2소대의 대원들은 각각 승진하여 주요 부서들로 흩어져있다. 노아와 아스마는 장비과 소속으로, 지금은 잉그람을 개발했던 시노하라 중공업에 파견되어있다. 그들이 조종했던 잉그람 1호기는 데이터 수집용으로 회사 연구실 속에 세워둔 상태다.

직위가 바뀌지 않은 사람은 단 두사람으로, 제 1소대의 여대장 나쿠모 시노부와 제 2소대의 코토가 그들이었다.

모두들 평화로운 나날을 보내던 중, 어느 날 갑자기 커다란 사건이 벌어졌다. 「바빌론 프로젝트」라는 도시개발계획에 의해 꾸준히 간척사업 등이 벌어지고 있는 도쿄에는 간척지와 육지를 연결하는 다리가 유난히 많다. 그 중 하나인 베이 브릿지가 어디로부터 날아왔는지 알 수 없는 미사일을 맞고 부서지는 참극이 생긴 것이다.

그 날 저녁, 한 뉴스 방송국에서 충격적인 영상을 공개했다. 시청자 중 누군가가 그 순간을 비디오 카메라로 녹화한 것으로, 하늘에는 일본 항공자위대의 F-16J로 보이는 비행기가 촬영되어 있었다. 이 사건을 수사하는 마츠이 형사는 그 비디오 테이프를 방송국에 넘긴 사내가 수상하다는 인상을 받지만, 이미 방송된 비디오의 영상은 일본 전체에 자위대 불신론을 퍼뜨린 다음이었다.

다음 날, 자위대 특별수사실에서 나왔다는 아라카와 시게키라는 사내가 고토와 시노부

를 찾아왔다. 그는 자위대가 보유하고 있는 전투기 중에 그런 기종은 없다며 사건 당일 주일 미군으로부터 스텔스 전투기가 없어졌다는 연락이 있었다고 말한다.

"그렇다면 왜 사실을 공표하여 의혹을 풀지 않습니까?"

"자위대 막료들의 의견대립 때문이지요. 자기들끼리 싸우느라 정신이 없답니다"

그러면서 자위대의 수사에 협조해달라는 아라카와였다. 그가 내놓은 1급 용의자는 츠게 유키히토였다. 흠칫 놀라는 시노부. 츠게는 시노부가 레이버 교육을 받을 당시 자신을 지도했던 스승이자 좋은 파트너였던 것이다.

14 : 옛날 츠게가 교관으로 있던 레이버 학교의 기념사진. 시노부는 그의 수제자였다

15 : "공허한 평화란 언젠가는 진짜 전쟁에 의해 부서지기 마련이지…" 무언가를 알고 있는 듯한 태도의 아라카와

16 : 시노부에게 레이버 부대를 출동하라는 명령이 전화로 내려졌다

17 : 자위대 기지 앞을 지키고 서 있는 기동대와 패트레이버대

18 : 자위대 역시 경계태세로 경찰의 앞에 늘어선다

19 : 아라카와로부터 상황이 나빠지고 있다는 연락을 받는 고토

20 : 계엄부대의 이름을 들으면서도 멍한 태도를 보이는 시민들

도쿄 공습 경보

세 사람이 이야기를 나누는 동안, 새로운 사건이 또 벌어지고 있었다. 폭격장비를 갖춘 F-16 3대가 도쿄 북쪽의 기지에서 발진했다는 것이다. 레이더에 의하면 이들이 20분 이내에 도쿄 상공에 다다른다고 한다.

'자위대의 한 부대가 반란을 일으켜 도쿄를 폭격한다!'

순식간에 공포감이 모두의 뇌리 속을 지나갔다.

주일미군의 F-15 전투기 소대 위자드와 프리스트가 요격을 위해 긴급발진한다. 레이더에 나타난 표시를 쫓아 자위대 F-16을 쫓는 미군기. 그러나 도쿄 상공까지 날아간 F-15의 레이더에서 갑자기 F-16의 표시가 사라진다. 지상 레이더 기지에서도 마찬가지 현상이 일어났다. 애시당초 F-16은 없었던 것이다.

전국을 뒤흔든 일련의 사태 때문에 이야기할 것이 있다며 자위대 수사관 아라카와가 고토를 불러냈다.

"단순히 전투중이 아닐 뿐인 소극적이고도 공허한 평화는, 언제고 진짜 전쟁에 의해 부서지지. 사람들은 모니터 속에 전쟁을 우겨넣고, 여기가 전쟁터의 후방에 지나지 않는다는 사실을 잊어버리고… 아니, 잊어버린 척 하는 거지. 그런 식으로 자기 계속 속이면 언젠가 커다란 벌이 내려질거요."

"벌? 누가 내리죠? 하느님이?"

고토의 질문에 아라카와는 대답한다.

"이 도시에서는 누구나 하느님과도 같은 존재니까…"

무언가를 알고 있는데 감추는 듯한 아라카와의 태도에 고토는 의혹을 품지만, 겉으로 드러내보이지 않은 채 사무실로 돌아왔다. 그가 돌아왔을 때 시노부가 경시청의 경비부장으로부터 패트레이버 부대의 출동명령을 받고 있었다.

"저런 너구리 영감… 이런 상황하에서 경찰이 칼 끝을 자위대에게 돌리면 어떻게 되려고?"

패트레이버의 출동을 그만두어야 한다는 주장을 하는 고토였으나 시노부는 가겠다고 끝까지 버텼다. 결국 다음 날, 끌려나가듯이 시노부의 제 1소대를 따라 고토의 제 2소대도 자위대 기지 앞에 갔다.

자위대와 경찰의 대립

자위대의 한 기지 입구를 경찰 기동대(전경)와 신형 패트레이버 '배리언트'부대가 막아섰다. 앞으로 이상한 행동을 하면 힘으로 자위대를 누르겠다는 일종의 위협이기도 했다. 자위대에서도 억울하여 참을 수 없다며 전투레이버 '한니발' 몇 대를 시위용으로 앞에 세웠다. 경찰과 자위대 사이에는 긴장감이 마구 치솟고 있었다.

고토의 순찰차 전화가 울렸다. 아라카와로부터의 전화다.

"이번 사태의 책임을 지고 육해공 자위대의 막료장들이 일제히 사표를 냈어요. 정부는 자신들의 행동은 생각않고 오히려 이렇게 사태를 악화시킨 경찰을 미워하고 있고…"

"아니, 설마?"

"정말 놀랍지 않아요? 이게 바로 우리 문민정치의 실체란 거 아닙니까? 무대는 미스캐스팅(배역 실수)으로 가득하죠, 아무도 그 역을 원하지 않는데 말이예요. 츠게는 3년 전, 자신의 부하를 죽인 것과 똑같은 규칙을 주고 우리가 어떻게 전쟁을 벌이는지 보고싶어하는 것 아닌가 싶어요."

계엄령 선포

그리고 저녁, 정부는 긴급방송을 내보냈다. 경찰에게만 더 이상 의지할 수 없다는 생각에서 일종의 계엄령을 내린 것이다.

"목적은 언제까지나 경비로서, 이것은 치안출동과는 맥을 달리하고 있다는 뜻을 표명했습니다."

TV 아나운서의 이야기를 사람들은 멍하고 듣고만 있었다. 아무도 전쟁상태가 자기들의 옆에 와 있음을 실감하지 못하고 있었다. 도쿄에 배치될 부대 이름이 낭독되는 동안, 다른 나라 이야기를 듣는 것처럼 무덤덤하게 TV 화면을 쳐다보는 도쿄 시민들.

그러나 긴장상태는 곧 현실로 나타났다. 도쿄 거리를 탱크가 달리기 시작했다. 정찰용 스카우트 헬리콥터가 하늘을 뒤덮었다. 도쿄를 대표하는 시청 건물 앞에는 지휘통신차량 등이 버티고 서서 야전사령부를 꾸몄다.

아침에 유치원 아이들이 자위대의 군인아저씨에게 손을 흔들며 지나갔다. 오후에는 멋 모르는 젊은이들이 탱크 위에서 기념사진을 찍었다. 아직도 긴장상태를 실감하는 국민은 없는 듯했다.

신제도 항공

이 긴장상태가 지나는 동안, 마츠이 형사는 츠게의 목덜미까지 다가갔다. 그는 츠게의 조직이 사용하는 돈의 흐름을 추적한 끝에 신제도 항공이라는 비행선 회사까지 올 수 있었다. 츠게 일당이 은행과 세무서의 기록까지 조작하지 못했기 때문에 자금의 움직임을 간신히 찾을 수 있었던 것이다.

한밤 중에 담을 넘고 잠긴 문을 부수고서 인기척이 없는 회사 건물에 들어가는 마츠이. '기물파손, 주거불법침입, 절도행위… 이건 경찰관이 할 짓이 아닌데'. 쓴 웃음을 지으며 마츠이는 사무실의 컴퓨터로부터 광자기 디스크를 빼냈다.

순간, 마츠이는 숨어있던 츠게의 부하로부터 습격을 받았다. 갑작스런 공격에 별반 저항도 못하고 쓰러지는 마츠이. 츠게의 발자취를 거의 다 쫓아가서는 결국 정신을 잃어버린 것이다.

21 : 도쿄 시청 앞에 야전사령부가 설치되었다

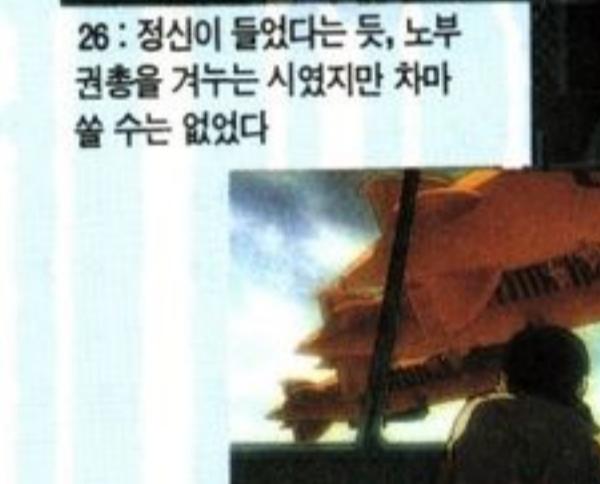
22 : 도쿄 상공을 날아다니는 스카우트 헬기. 긴장과 공포는 이렇게 차츰차츰 구체화 되어갔다

23 : 마츠이 형사는 신제도 항공사를 수사하지만…

24 : 잠시 집에 들어온 시노부가 메모를 보고 전화를 걸자…

25 : 시노부를 기다리고 있는 츠게 유키히토

26 : 정신이 들었다는 듯, 노부 권총을 겨누는 시였지만 차마 쏠 수는 없었다

27 : "역시 여자인가…"

28 : 마츠이가 정신을 차렸을 때, 이미 비행선 3대가 떠오르고 있었다

여자와 남자

같은 때, 나쿠모 시노부는 서류와 옷을 가지러 집에 돌아와 있었다. 어머니는 전화를 걸어 달라는 메시지가 있었다며 전화번호를 일러줬다. 시노부가 전화를 걸자, 그리운 남자의 목소리가 들려왔다. "건강한 것 같군…" 어머니가 다른 방의 전화기로 통화내용을 엿듣고 있었지만 시노부는 그것을 눈치채지 못했다. 전화가 끝나고 시노부는 책상 설합 속에서 권총을 꺼내들고 밖으로 나갔다.

그녀는 선착장에서 배를 얻어타고 약속 장소로 나갔다. 다리 밑에는 또 한 척의 배가 그녀를 기다리고 있었다. 츠게 유키히토였다. 비록 머리는 하얗게 변하고 안경을 쓰고 있었지만, 분명히 츠게 그 사람이었다.

어떻게 해야 할 지 모르는 시노부의 등 뒤로부터 2대의 모터보트가 서치라이트를 번뜩이며 다가오고 있었다. 시노부의 어머니가 전화 내용을 엿듣고 고토에게 도움을 구한 것이다.

그제서야 정신을 차린 듯이 권총을 뽑아들고 겨누는 시노부. "거기 서요!" 그러나 츠게를 겨누는 총은 가늘게 떨리고 있었고, 방아쇠를 쥔 손가락이 움직이지 못한 채 츠게의 배는 금새 저멀리 도망가버리고 말았다.

"역시 여자인가…"

쏘지 못한 시노부 옆에서 아라카와가 중얼거렸다. 시노부의 눈은 슬픈 빛을 띠고 있었다. 조용히 자신을 들여다보는 고토의 눈길을 피하여 눈내리는 밤하늘을 올려다보는 시노부.

…그리고 다음 날, 진짜 전쟁이 시작되었다.

'진짜 전쟁'의 시작

정신을 잃고 쓰러졌던 마츠이가 정신을 차리고 일어나보니, 3대의 비행선이 하늘로 날아오르고 있었다. 그는 신제도항공사의 사무실 안에 수갑으로 손이 쇠파이프에 묶인 채로 쓰러져있었던 것이다.

문을 박차고 나오는 마츠이. 수갑과 쇠파이프를 통째로 끌어안은 채 회사 밖으로 뛰쳐나갔다. "전화는 어디있는거야―!" 건물 내에도 전화는 없었고 자신이 타고 온 자동차의 전화도 부서진 채였다.

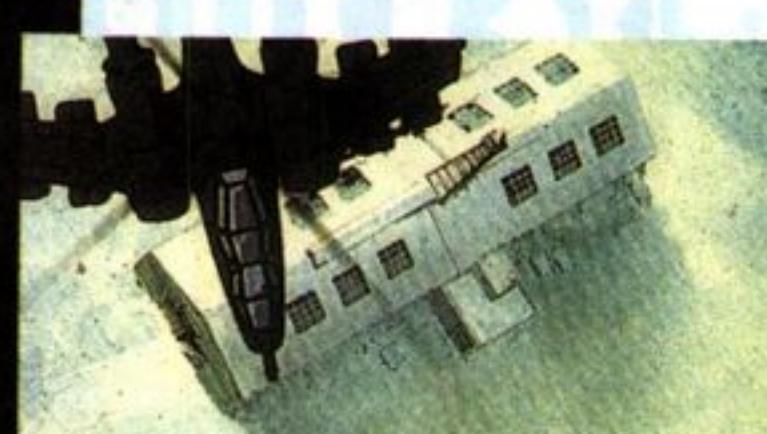
바빌론 프로젝트에 의해 간척되고 있는 도쿄만 바닷가는 국제 테러리스트나 기타 범죄조직들이 범행도구를 숨겨놓는 장소로 많이 이용되고 있다. 그 곳에 위치한 컨테이너 속에서 전투 헬리콥터 '헬 하운드' 3대가 떠올랐다. 이들이 바로 츠게의 공격부대다.

이른 새벽, 헬 하운드 하나가 패트레이버대 특차 2과의 기지를 습격했다. 아침 세수를 하다 말고 혼비백산하는 정비대원들은 속수무책으로 공격당했다. 기관총이 불을 뿜고 배리언트가 완전히 부서졌다. 다친 사람은 하나도 없었는데, 츠게의 목표는 그저 패트레이버를 움직이지 못하게 하는 데에만 있었기 때문이었다.

경찰의 패트레이버 부대를 완전히 짓밟고 이제는 자위대가 지키고 있는 도쿄 시내를 향해 음모의 날개를 펴는 츠게. 그가 노리는 바는 단순한 파괴인가? 아니면 일본의 미래를 바꾸는 것인가? 현대에 들어와 극도로 불안한 상태로나마 균형을 유지해오던 일본 사회구조 자체를 뒤엎어버리는 사건이 벌어지게 됩니다. 클라이막스가 전개되는 챔프 3월호를 기대하십시오!

29 : 매립지에 숨겨둔 헬 하운드 헬리콥터가 날아오르기 시작한다

31 : 경시청 본부의 회의에 참석한 고토와 시노부

30 : 츠게의 지시에 의해 용의주도하게 준비 된 계획이 실행에 옮겨지기 시작했다

36 : 패트레이버만을 부수고, 헬 하운드는 다음 목표를 향해 날아갔다

35 : 공포에 떨고 있는 정비반원들

32 : 고토는 마츠이 형사로부터 전화를 받고 특차 2과에 전화를 걸지만, 아무도 받지 않았다

33 : 특차 2과의 배리언트는 완전히 쓸 수 없을 정도로 부서졌다

34 : 패트레이버들을 철저하게 파괴하고 있는 헬 하운드

국외 애니정보국

글 : 박병호

먼 바다로부터 온 Coo

무대는 남태평양 바닷가의 '파고파고'섬. 해양생물학자를 아버지로 둔 주인공은 6,500만년 전에 전멸한 것으로 알고 있던 프레시오사우르스의 새끼를 우연히 잡게 된다.

일단 사람들에게는 비밀로 하고 이 공룡의 이름을 '쿠'라고 지은 주인공 부자. 그러나 당장 쿠의 식성이 어떤지, 잠은 어떻게 자며 기타 생리적 현상에는 어떤 것이 있는지를 몰라 한참을 헤맨다. 간신히 먹여살릴 수 있게 될 정도가 되었을 때 쿠는 이미 이들의 가족과도 같은 존재가 되어있었다. 그러나, 이들의 행복도 얼마 안가 외부인들에 의해 부서지기 시작하는데…

1 : 주인공이 주운 작은 새끼 공룡 쿠

작년 겨울에 개봉된 이 작품은 폭력 일색의 흥미위주 작품과는 수준이 다른 작품인데다 제작과 홍보에 신경을 쓰고 있어 어느 정도 흥행이 될 지 궁금하다.

2 : 쿠의 식성도 생활 습성도 전혀 몰라 아버지와 아들은 고생하지만…

3 : 쿠는 주인공의 가족과 같은 존재가 된다. 그러나…

초시공세기 오거스 02

「초시공요새 마크로스」의 현지 TV연재가 끝나고 웬만큼 인기를 얻었던 「초시공세기 오거스」의 속편이 만들어진다는 정보는 지난 달에 이미 알려드린 바가 있었으나, 이번 달에는 보다 자세한 정보를 입수, 공개한다.

10년 전, TV에서 방송되었던 내용(국내에는 비디오로 나와 있음)에 대한 예비지식이 없어도 이해할 수 있도록 제작되는 「오거스 02」의 시대적 배경은 옛날 「오거스」에서 수백년이 지난 뒤의 세계다. 예전의 주인공이 쏜 초시공 폭탄은 패러랠 월드 중 문명이 제 2차 세계대전 수준의 세계에 아머(로보트)를 남기고 말았다. 주인공 린은 자기네의 과학력을 뛰어넘는 아머를 발굴하여 정비하는 일이 직업인 청년. 그런데 그의 나라 리비리아는 강대국 자프렌과 전쟁을 시작하고, 그 소용돌이에 휘말리는 젊은이들은…

감독은 「건담 0080 주머니 속의 전쟁」을 만든 타카야마. 작품 중에서 자프렌 사람들은 자프렌 말(이 만화를 위해 새로운 언어를 만들었다)이 나오고 화면에 자막이 나오는 등 세심한 곳에까지 신경을 썼다니 기대해도 좋을 듯하다.

4 : 「초시공세기 오거스 02」의 주인공 린

5 : 이야기의 열쇠를 쥐고 있는 수수께끼의 소녀 나탈다

6 : 흰 색의 몸체를 지닌 오거스 2형 아머

8 : 실전경험이 전혀 없는 린이 오거스를 타고 싸우는데…

9 : 자프렌 언어가 나오고 그 때마다 화면 아래에 자막이 나오는 등의 배려가 되어있다

7 : 또 한 사람의 주요 등장인물인 매닝 중령

더블 엑스—만화와 뮤직비디오의 결합

"너는 어떻게든 살아남아야만 해, 1999년 「약속의 날」까지…"

어머니의 유언을 가슴에 안고 도쿄에 돌아온 카무이, 과연 그가 세계를 구하는 구세주가 될 것인가? 아니면…

10 : 뮤직비디오의 새로운 시도인 더블 엑스

만화 창작 그룹 CLAMP의 인기만화 「X」는 이러한 내용을 가지고 있는 어두운 분위기의 작품이다. 마침 예명이 '엑스'인 남자가수와 CLAMP측이 손을 잡고서 '엑스'의 노래를 배경에 깔고서 「X」의 삽화를 25분간, 그리고 애니메이션을 3분간 보여주는 비디오가 나왔다. 이비디오는 만화「X」와 가수 X가 합쳐졌다 하여 「더블 엑스」라고 이름붙여졌는데, 새로운 시도로서 받아들여지고 있다.

이 만화는 현재 국내에 2개 출판사에 의해 제 4권까지 출판되어있다.

카도카와 출판사의 새로운 시도

「게임이 이야기를 만들고, 이야기가 게임을 만든다. 최고의 엔터테인먼트, 그것이 게임이다. 게임세대를 향해 획기적 NEW 문고, 발진!!」

이상의 선전문구 아래 RPG 리플레이 책자, 어드벤처 게임북, 게임 해설서 등을 전문적으로 다루는 문고물을 내놓은 카도카와의 시도가 새로운 것이라는 데에는 이론의 여지가 없다. 그러나 시대를 너무 앞서 실패할 지도…?

11 : 카도카와 출판사가 내놓은 G문고의 선전. 이것은 게임 세대를 위한 문고다.

쌀 개방 문제가 애니메이션으로

「맛을 찾는 사람들」은 만화로서 잡지연재가 무한정 계속되고 TV연재도 3년 반이나 계속되다 끝났는데도 불구하고 이 작품에의 인기가 식지 않아 TV 특별판으로 종종 제작되고 있다.

일본 음식을 주된 소재로 삼는 이 만화가 얼마 전, 쌀 문제를 다루어 주목을 받고 있다. 「미일 쌀전쟁」을 통해 일본인에게 있어 쌀은 단순한 식품이 아니라 정신이 든 것임을 일깨우는 이 작품에서는 주인공 야마오카와 미국 포스터 상원의원이 각각의 논리를 내세워 입씨름을 벌이는 장면이 인상적이라 한다.

애니메이션이 사회문제를 거론하고 또 그것이 사람들로부터 주목받는 모습은 미국이나 우리나라에서는 찾아보기 힘든 일본만의 특징인 듯하다.

12 : 맛을 찾는 사람들의 주인공 야마오카와 유코.

13 : 맛을 찾는 사람들 스페셜판 미일 쌀전쟁에 나오는 미국의 포스터 상원의원

스트리트 화이터 2, 스크린으로

지금까지도 즐기는 이가 많은 격투게임 「스트리트 화이터 2」의 애니메이션이 일본에서 제작된다. 우리나라에서는 3류 비디오 업체에서 날림으로 제작하는 추태를 벌이기도 했던 적이 있었지만, 이번에는 게임의 제작사인 캡콤이 정식으로 허락하여 만드는 것이라니 최소한 '무책임한 만화'는 되지 않을 듯하다. 보다 자세한 정보가 입수되는 대로 독자 여러분께 이 지면을 통해 전달하겠다.

14 : 게임의 세계로부터 탄생한 스타, 류가 이제는 애니메이션을 넘보고 있다

손오공은 영원하다

주인공이었던 손오공이 숙적 셀과의 싸움에서 죽고, 주역의 자리가 오반과 오천으로 옮겨간 다음에 학원 청춘물처럼 변했던 TV애니메이션 「드래곤볼 Z」. 그러나 우리나라에서도 일본에서도 손오공을 그리워하는 팬은 많은 듯하다. 팬들을 의식한 탓인지 애니메이션에서는 하늘나라가 자주 등장하는데, 하늘나라에 가서도 수련을 계속하던 그가 지상으로 내려올 날이 드디어 왔다. 천하제일무도대회에 맞추어 딱 하루 지상에 내려오는 것이 허락된 것이다.

오공의 팬들에게는 기분좋은 일일 지 모르지만 지나치게 독자와 시청자를 의식하고 스토리를 만들어나가는 상업적인 자세는 고쳐져야 하지 않을까 생각된다.

16 : 초사이어인 손오공은 천국에서도 수련을 쉬지 않고 있다

15 : 죽은 뒤에도 늘 웃음을 잃지 않고 살아 가는 손오공

금발의 제니, 일본 방송 끝나

17 : 「금발의 제니」는 일본 방송이 끝나지 않은 상태에서 국내 방송이 시작됐다.

18 : 3년의 세월이 지나고, 빌은 밴드맨으로, 스티븐은 음악가로, 그리고 제니는 스티븐의 반려자가 된다.

19 : 소녀 제니가 성숙한 여인으로 성장하는 데에서 시리즈가 종결된다

일본에서의 방송이 끝나지 않았는데도 우리 나라에서 수입-방송이 시작된 애니메이션 「금발의 제니」. 이 시리즈의 일본 방송이 작년 말에 끝났는데…

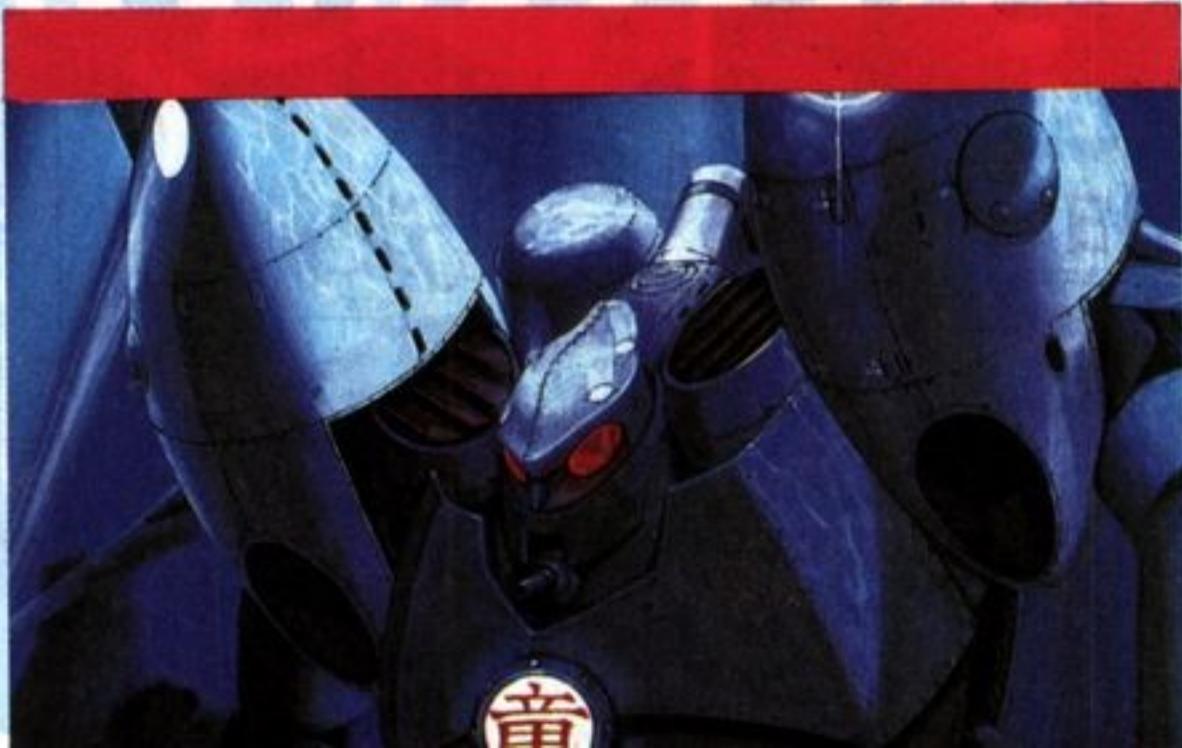
파란만장한 제니의 소녀시절이 지나가고 스티븐은 음악가가 되고 제니는 그의 반려자가 된다는 내용으로 시리즈의 막을 내렸다고 한다. 그리고 빌은 밴드에서 기타 연주자로 활동하게 된다.

외국에서 아직 끝나지 않은 작품을 성급히 수입하는 것은 그렇다 치더라도 그렇게까지 훌륭하다는 생각이 들지 않는 것을 굳이 고르는 방송국측의 태도에도 문제가 있다. 보다 '재미있고' 보다 '훌륭한' 작품이 얼마든지 있는데도.

「기신병단」 시리즈 종결

일본군의 행위를 미화하고 같이 세계대전을 일으켰던 독일을 악랄한 존재로 몰아붙이는 등 문제성이 많은 작품 「기신병단」이 2월 10일 「제 7편-소년이여 야망을 품어라」가 발매됨으로써 완전히 종결된다.

동명의 소설을 애니메이션화한 이 작품은 '영화적인 분위기가 잘 살아있다'는 칭찬도 듣고 있으나, '시대적 고증이 이루어지지 않고 있다', '주인공이 누군지 알 수 없을 만큼 산만하다' 등의 비난도 사고 있다.

20 : 소설을 애니메이션화시킨 「기신병단」이 결국 종결되었다.

그러나 일본에서는 아무도 '군국주의의 망령이다'는 지적을 하지 않고 있는데, 이는 그나마 희박하던 일본인들의 역사의식이 거의 없어진 것을 증명하는 사실이 아닌가하여 걱정스럽다.

21 : 그 동안 잡음이 많았던 「기신병단」이었지만, 좋은 평가도 없었던 것은 아니었다.

22 : 「기신병단 음악회」까지 개최된 적이 있었다.

몰다이버의 애니메이션 구분동작 소개

애니메이션 자체의 제작 기술에 흥미를 갖고 있는 독자분들을 위해 몰다이버의 주인공이 구사하는 발차기 '몰킥'의 애니메이션을 구분 동작으로 소개한다.

1-7 : 주인공이 적에게 등을 보이고 카메라 쪽을 본다. 이는 바로 발차기를 않고 일부러 한 바퀴를 돎으로써 동작을 크게 하기 위한 것.

8-11 : 주인공의 몸 방향은 별로 바뀌지 않은 채 오른쪽 다리를 들어올리고 있다. 원근감을 위하여 무릎이 크게 그려졌다.

12-14 : 다리가 올라가면서 점점 커진다. 그림자를 거칠게 그린 것은 속도감을 살리기 위한 수법.

15-18 : 12-14번 단계에서 다리가 화면 전체를 차지한 다음부터 카메라의 촛점이 무릎부분으로 옮겨져버렸다. 이제 다리가 작아지면서 적의 모습이 오른쪽으로부터 미끄러져 들어온다.

19-23 : 카메라의 촛점은 무릎부분에서 다시 두 사람 전부를 비추는 쪽으로 옮겨왔다. 주인공이 다리를 내리면서 몰킥은 끝난다.

23 : 「몰다이버」의 애니메이션 구분동작

국내 애니정보국

YWCA, 에이즈 주제 만화 전시회 가져

대한 YWCA 연합회는 서울 YWCA 건물 앞에서 지난 12월 1일부터 5일까지 에이즈 주제 만화 전시회를 가졌었다.

서울 YWCA가 이 전시회를 통해서 전달하고자 했던 것은 청소년들이 성교육의 부재와 잘못된 성인식으로 인해 에이즈에 많이 노출되어 있다는 사실이었다. 그것을 위해 일반인과 청소년에게 이해하기 쉽고 접하기 편한 만화매체를 통해 에이즈의 감염경로, 증상, 경각심을 일깨우는 내용을 소개한 것이다.

YWCA 측은 앞으로도 이러한 류의 행사를 계속 가질 예정이라고 밝혔다.

이현세 작품, TV와 극장에서 힘찬 날개짓

KBS는 이현세의 경찰물「폴리스」의 16부작 미니 시리즈화를 결정하고, 주인공 오혜성 역으로 탈렌트 이병헌을 지목했다. '최민수냐 이병헌이냐'를 놓고 오랫동안 고심하다 헬스와 태권도(3단)로 다진 실력을 갖춘 이병헌이, 경찰대학 엘리트이자 뛰어난 두뇌와 무술실력의 오혜성에 잘 어울리겠다는 판단을 내린 것.

「폴리스」에서 젊은 검사 마동탁에는 독고 영재가, 오혜성의 후배 배도협에는 김호진이 등장하며, 홍미란 경사 역에는 이승연, 최엄지 역에는 엄정화가 각각 지목되어 젊은 층의 기대를 더욱 모으고 있다.

한편, 여형사 하지란을 주인공으로 하고 있는 또 다른 경찰물「블루엔젤」이 올가 필름을 통해 영화로 제작될 예정이다.

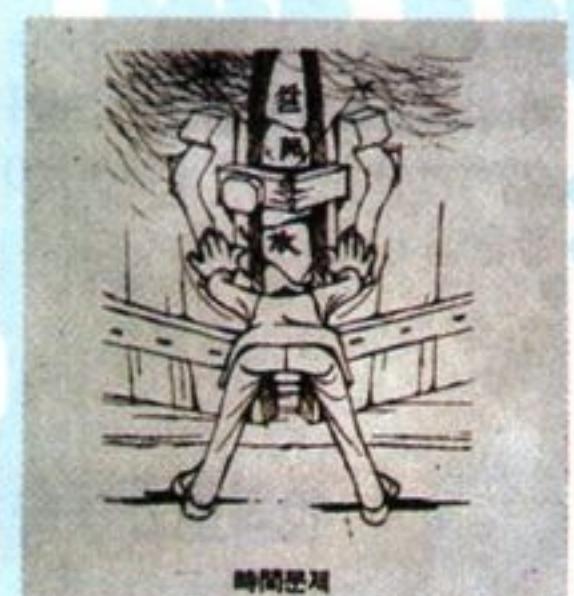
이황림 감독이 메가폰을 잡게 될「블루엔젤」은 액션배우 박중훈이 출연하기로 일단 결정되었으나, 미인이면서도 차갑고 액션에도 능한 이미지의 하지란 역에 어울릴만한 여자배우가 없어 캐스팅에 고심중이라 한다.

쌀개방을 둘러싸고 들끓었던 시사만화계

작년 말, 우루과이 라운드의 쌀개방 문제를 놓고 전국이 시끄러웠을 때, 여론을 주도하는 데에 시사만화가들이 적극 참여했었다.

4컷 만화「나대로 선생」(동아일보, 이홍우),「고바우 영감」(문화일보, 김성한),「야로씨」(조선일보, 오룡)는 물론, 1컷 만화를 그리는 백황주(동아일보), 박재동(한겨레 신문) 등이 쌀개방에 대해 며칠씩이나 계속 문제를 삼아 국민들의 경각심을 일깨웠다.

쌀개방 문제를 애니메이션으로나 다루는 일본과는 달리, 신문의 만화가 이 문제를 놓고 여론에 큰 영향을 미쳤다는 것은 우리나라의 시사만화가 얼마나 발전되어있는지를 알 수 있는 좋은 사례이기도 했다. (참고로, 일본의 신문에는 4컷짜리 시사만화는 아예 없으며, 1컷 시사 만화도 그 수준이 세계수준에 미치지 못하고 있다)

24 : 쌀 개방을 소재로 한 국내의 시사만화

25 : 박재동의 붓 끝은 쌀 개방 문제에서도 날카로움을 여지없이 드러냈다.

챔프게시판

1. 텔레파시 퀴즈 당첨자

슈퍼컴보이 1대 :

이강욱/

협찬사
호키포키 (715-5828)
게임동네 (712-4324)
태영전자 (706-1800)

슈퍼컴보이용 최신 팩 각 1 개 :

김승민/

강호영/

2. 초음속퀴즈

챔프의 수퍼 알라딘보이 담당자는 전국의 수퍼 알라딘보이 유저와 게임의 길을 함께 합니다. 그래서 조금이라도 보탬이 되고자 퀴즈 문제를 준비했고 이에따라 선물도 준비했습니다. 다음 문제의 정답을 정확히 적어 보내주시는 분 중 정답 자 5명을 추첨하여 1명에게는 수퍼 알라딘보이 게임팩, 나머지 4명에게는 각각 챔프점수 300점을 드립니다.

문제 : 이전 일본에서 대인기를 모은 퍼즐게임으로 테트리스와 그 차원을 달리하는 게임이다. 그 이름은「동글이 퇴치작전」즉, 뿌요뿌요라고 하는데 둘이 게임을 하다 하나가 죽어도 모를 정도로 재미있다. 그런데 이 뿌요부요 캐릭터는「…물어」라는 약체 슬라임 이름이라고 하는데 과연 그 게임은 무엇일까요?

* 보낼곳 : 게임챔프 초음속퀴즈 담당자 앞
* 마 감 : 1994년 1월 15일
* 발 표 : 게임챔프 94년 3월호

3. 12월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표

* 정답 : 멀티퀘스트
* 수퍼 알라딘보이 롬팩
안재환/
협찬 : 게임라인 (713-7033)

* 패밀리 조이스틱
협찬 : 게임왕자 (706-9097)
* 챔프점수 500점
강동한/
신성욱/
조현석/

4 1월호 공략평가 당첨자 발표

오상진/
박한규/
김진욱/
윤정한/
이관진/
이상 5명은 IBM-PC게임을 드리겠습니다.
협찬 : 게임타운 (706-5599)

애독자 엽서 공략평가를 성의껏 해주신분 5명을 추첨하여 상품을 드리겠습니다. 자신이 공략본을 보고 진행해본 게임만 평가해주세요.

5. 애독자 엽서 열성 당첨자

애독자 엽서를 정성껏 작성해 보내주신분중 선착순 100분중 5명을 추첨해 아래와 같이 발표하고 선물을 드립니다. 여러분이 정성껏 작성해 보내주신 엽서는 게임챔프가 더욱 좋은 잡지가 될 수 있는 초석이 됩니다. 여러분의 많은 참여 부탁 드립니다.

김명규/
김창영/
최정일/
이재창/
김범수/
이상 5명은 IBM-PC게임을 드리겠습니다.
협찬 : 게임동네 (712-4324)
※ 당첨된 분은 챔프로 전화를 주신후 상품 수령일을 약속하셔야 합니다. 단 당첨자중 지방에 거주하시는 분은 주민등록 등본 1통을 '게임챔프 상품 담당자' 앞으로 보내주시면 확인후 우송해 드리겠습니다.

6. IBM-PC 퀴즈 대잔치 당첨자 발표

정답 : 드라큐라
허 진/
이창규/
이상 3분에게는 IBM-PC게임 디스켓을 드리겠습니다.
협찬 : 돌핀 (719-9698)

※ 당첨된 분은 챔프로 전화를 주신후 상품 수령일을 약속하셔야 합니다. 단 당첨자중 지방에 거주하시는 분은 주민등록 등본 1통을 게임챔프 상품 담당자 앞으로 보내주시면 확인후 우송해 드리겠습니다.

7. 잠깐만 퀴즈 (나는 누구일까요?)

정답 : 테리보가드
이상철/
박준석/
이황길/
김필환/
김헌길/
이재수/
차종환/
황석재/
이경운/
홍성일/
유창대/
강성호/
성은필/
차진관/
한창욱/
유서연/
안준태/
강한정/
권진길/
왕순우/

이상 20명에게는 챔프점수 200점을 드리겠습니다.

8. 드래곤볼Z외전 퍼즐퀴즈 당첨자 발표

1등 슈퍼마리오 시계 또는 미니 컴보이
한민수/

2등 SFC 또는 MD용 최신 게임팩
김정욱/
박상욱/
이상 2명

3등 바코드 게임기 또는 고급 팩 케이스
이창재/
강민수/
한동호/
이상 3명

4등 오리지널 터보 조이스틱
남기정/
윤여남/
김정훈/
루가시트

이상 4명
협찬 : 돌핀 (719-9698)
조이랜드 (701-8371)
보물섬 (719-4564)

※ 당첨된 분은 챔프로 전화를 주신후 상품 수령일을 약속하셔야 합니다. 단 당첨자중 지방에 거주하시는 분은 주민등록 등본 1통을 게임챔프 상품 담당자 앞으로 보내주시면 확인후 우송해 드리겠습니다.

9. 게임챔프 창간 1주년기념 특별선물 롯데월드 종합관광 특별 사은권 증정 정답자 발표

정답 : 16명

패밀리 게임기

강성훈/
이상 1명

수퍼 알라딘보이용 팩

나승일/
윤세호/
이상 3명

슈퍼컴보이용 팩

김현성/
임대현/
김현국/
이상 3명

RPG 환상사전

김재훈/
이혁원/
곽정수/
연치상/
김태준/
민현호/
김민정/
장현진/
이진경/
이영철/
최선호/
진홍국/
김도환/
홍성범/
김동원/
이상 15명

롯데월드 자유이용권

김봉수/
정승환/
최동훈/
최희상/
황재식/
김명수/
한준완/
최민관/
송경석/
강동수/
황일균/
김상수/
오복돌/
이한일/
하성수/
최동길/
강원준/
이만재/
하철수/
김종남/
이상 20명
협찬 : 롯데월드 어드벤처(411-4901)
모닝게임 (701-6066)
게임타운 (706-5599)

※ 당첨된 분은 챔프로 전화를 주신 후 상품 수령일을 약속하셔야 합니다. 단 당첨자중 지방에 거주하시는 분은 주민등록 등본 1통을 게임챔프 상품 담당자 앞으로 보내주시면 확인후 우송해 드리겠습니다.

10. 스포키 퀴즈 응모 요령

700-7400의 스포키 게임 환타지아에 있는 스포키 게임 퀴즈의 정답을 아시는분들은 정답을 우편 엽서에 적어서 스포키 퀴즈 담당자 앞으로 보내주세요.

정답자중 100명을 추첨해서 챔프 점수 300점을 드립니다.
주소 : 서울시 용산구 원효로1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프
스포키 퀴즈 담당자 앞

11. 신진 컴퓨터 서적(TEL : 714-7942)

게임챔프에서는 챔프 과월호 및 단행본을 찾는 독자의 편의를 제공하기위하여 용산전자상가 내 신진 컴퓨터 서적을 직판 서점으로 운영하게 되었습니다. 앞으로 지난 과월호 및 단행본을 비롯 제우미디어에서 발행하는 모든 책들이 구비 되어 있으므로 많은 이용 바랍니다.

용산역
관광터미널3층
신진 컴퓨터서적
원효로
전자월드
→ 여의도

게임챔프의 모든 서적(과월호, 단행본)이 한곳에 모였다!
신진 컴퓨터 서적(TEL : 714-7942)

12. 스포키 게임 퀴즈, 정답자 명단

700-7400의 스포키 게임 환타지아에 있는 스포키 게임 퀴즈의 정답을 적어 보내신분 아래와 같이 명단을 발표합니다.

강문식/
천계성/
이한길/
최장수/
곽영호/
김종길/
한길호/
이상수/
한재민/
차정호/
지면상 90명은 개별 통지하겠습니다.

이상 100명에게는 챔프점수 각각 300점을 드리겠습니다.

13 알림

이번달 게임챔프 독자들을 위한 상품협찬사를 알려 드리겠습니다.

게임1번지 (711-2864)
게임동네 (712-4324)
게임라인 (713-7033)
게임랜드 (712-3682)
게임본부 (701-1667)
게임왕자 (706-9097)
게임유통 (716-6301)
게임타운 (706-5599)
게임터미널 (711-6993)
돌핀 (719-9698)
모닝게임 (701-6066)
보물섬 (719-4564)
불독 (703-0043)
스테이지 (703-5087)
월드게임 (706-6669)
조이랜드 (701-8371)
천지상사 (702-3447)
태영전자 (706-1800)
포스트 (704-1573)
호키포키 (715-5828)

※ 게임관련 물품구입은 위 매장에 문의하세요.

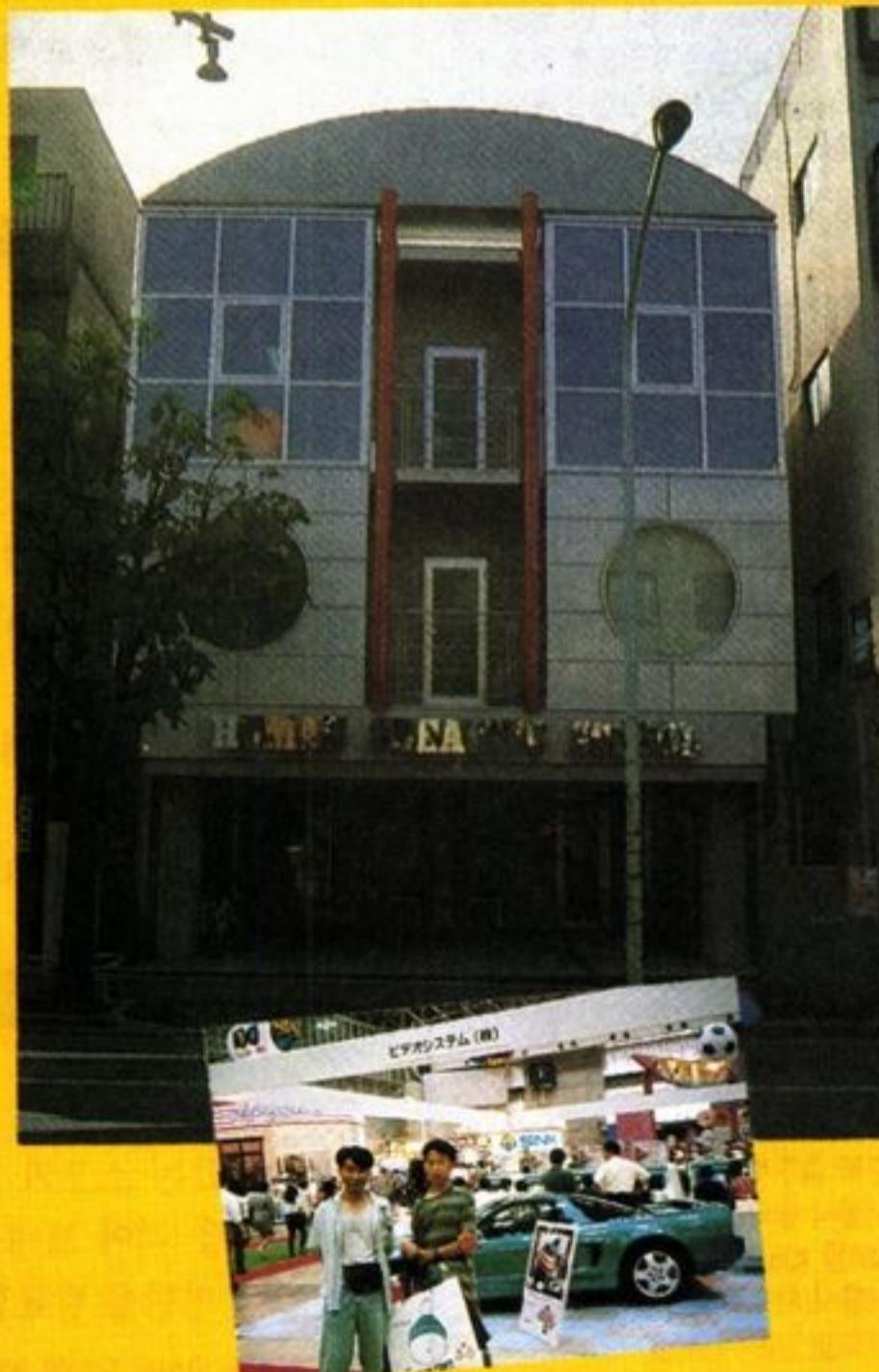
제2회 게임 시나리오 공모전 개최

─ 일본 게임스쿨 2박3일 견학 ─

「게임챔프」에서는 작년 창간호 기념으로 제1회 게임 시나리오 공모전을 개최해 국내에도 가능성있는 미래의 게임 개발자가 많이 있음을 알고 자랑스럽게 생각했습니다. 따라서 게임 시나리오 공모전은 일회성으로 끝나는 행사가 아닌 지속적으로 개최해야 할 중요할 의무감마저 느꼈습니다.
이에 챔프에서는 창간1주년을 맞아 제2회 게임시나리오 공모전을 개최, 게임 개발에 의욕을 가지고 계신분을 개발해 적극 후원할 계획입니다. 독자분들의 많은 참여를 부탁드립니다.

■ 참가방법

1. 아래 점선내에 있는 항목을 쓴 후 자신의 시나리오와 동봉한다.
2. 해당 기종과 기획의도를 적는다.
3. 전체적인 스토리를 간단히 적는다.
4. 각종 명령에 대한 컨트롤 배치 및 캐릭터에 대한 프로필, 아이템 등에 대한 내용을 적는다.
5. 각 스테이지에 대한 맵과 전개 사항을 적는다.
6. 기획서를 작성한 소감을 적는다.

※ 아래의 참가신청서를 작성 작품과 함께 동봉해 주세요.

■ 응모부분

초등부, 중고등부, 일반부

■ 특전

각 부문별 최우수상/일본 게임 스쿨 2박 3일 견학
각 부문별 우수상/슈퍼컴보이 각 1대씩

■ 참고

작성 용지는 16절지를 사용하면 필기도구는 볼펜으로 한다.

■ 문의

매주 토요일 702-3214

■ 마감

94년 2월 28일

제2회 게임 시나리오 공모전

─── 참가 신청서 ───

1. 제목 :
2. 장르 :
3. 제출일자 :
4. 연락처
   소속 : 이름 :
   주소 : 전화 :
5. 챔프에게 하고 싶은 말

공모전에서 입상된 작품에 대한 저작권, 2차적 재산권의 사용권 편집저작권은 당사에 귀속되며, 출품한 작품은 반환하지 않습니다.

199 년 월 일
지원자 : 인(도장)

게임챔프

보내는분

□□□-□□□

110원 우표를 붙여 주세요.

받는사람

게임챔프 2

서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층
☎702-3211/4 FAX 702-3215
(주)제우미디어

140-111

보내는 분(갖고 있는 게임기종)

이름 : **전화번호** : **생년월일** : . . 음력 · 양력

나이 세 **성별** : 남 여

학교(학과) :

게임경력 : 약 년

※ **애니비전 내용중 가장 유익하고 재미있는 코너는?**
1. 애니컬럼( )
2. 명작 스테이션( )
3. 애니정보국( )

※ **명작 스테이션에서 다루어 주었으면 하는 애니메이션은?** ( )

※ **'애니비전' 컬럼에 대해 다음 질문에 답해주시오**
유익하고 재미있다( )
보통이다( )
재미없다( )

텔레파시 퀴즈

히트게임차트에서 다음달 국내 '독자인기순위'와 '구매희망순위'를 맞추어 주세요!

순위/구분	독자인기순위	구매희망순위
1		
2		
3		
4		
5		

단, 매달 18일까지 도착하도록 보내주세요. 정확하게 예언을 하신 분 중 1명을 선발, 슈퍼컴보이 1대와 2명을 추첨해 신종 게임팩을 1개씩 드리겠습니다.

〈나도 게임챔프 공략 평가위원〉

게임챔프는 매달 애독자 여러분을 평가위원으로 모시고 완벽한 공략이 되도록 최선을 다하려고 합니다. 이번호 게임챔프의 공략 기사중 잘되고 잘못된점을 독자분들이 직접 「공략 평가점수」를 매겨주세요. (점수는 1~100점 사이에서 채점해 주시고 가능하면 본인이 직접해본 게임만을 평가해 주세요.)

이 부분에 대해 의견을 보내온 분들중 추첨을 통해 매달 5명씩을 선발 IBM-PC게임 디스켓을 드립니다.

※ **반드시 자신이 해본 게임만 평가해 주세요.**

당신이 챔프를 구입하는 가장 큰 이유는 무엇입니까?

1 신속한 정보( )
2 완벽한 공략( )
3 재미있는 내용( )
4 각종 선물잔치 ( )
5 폭소 게임만화( )

이달의 공략기사 평가	게임점수	로맨싱사가2	드래퀘1,2	드래곤볼Z 초무투전2	환타시스타	뿌요뿌요	소닉 엔 테일즈	호혈사 일족	사무라이 쇼다운	이스4	프라이버티어	레벨어설트
	95~100											
	90~94											
	80~89											
	70~79											
	60~69											
	59이하											

* 감사합니다. 앞으로도 일등게임지의 위치를 계속 지켜가도록 노력하겠습니다.

풀로 붙여주세요.

♥게임챔프에 대한 개선 사항은 ?

♥어떤 기사 제목때문에 게임챔프를 구매하셨습니까 ?

♥게임챔프에 실렸으면 하는 분석.

가정용 게임기 :________________기종________________게임

일반 오락실용 :________________,________________게임

♥기종에 관계없이 인기있는 게임은 ?

♥가장 인기있다고 생각하시는 게임. (알고 있는 항목만 기재)

슈퍼패미컴(슈퍼컴보이)	1.	2.	3.
패밀리(컴보이)	1.	2.	3.
PC엔진(CD포함)	1.	2.	3.
미니 컴보이/핸디 알라딘보이	1.	2.	3.
수퍼 알라딘보이(CD-알라딘보이포함)	1.	2.	3.
IBM-PC	1.	2.	3.

♥일반 오락실에서 가장 인기있다고 생각하시는 게임.

1.________________ 2.________________ 3.________________

♥앞으로 구매예정인 게임은 ?

________________기종________________게임________________기종________________게임

♥이번 호에서 가장 흥미있었던 공략 또는 기사.

공략 :________________기사 :________________

♥지면을 늘려주었으면 하는 코너.

♥게임 챔프에서 새롭게 신설시켰으면 하는난

♥이번호에서 가장 재미없었던 기사.

♥보너스 환상특급 퀴즈 정답은(   )

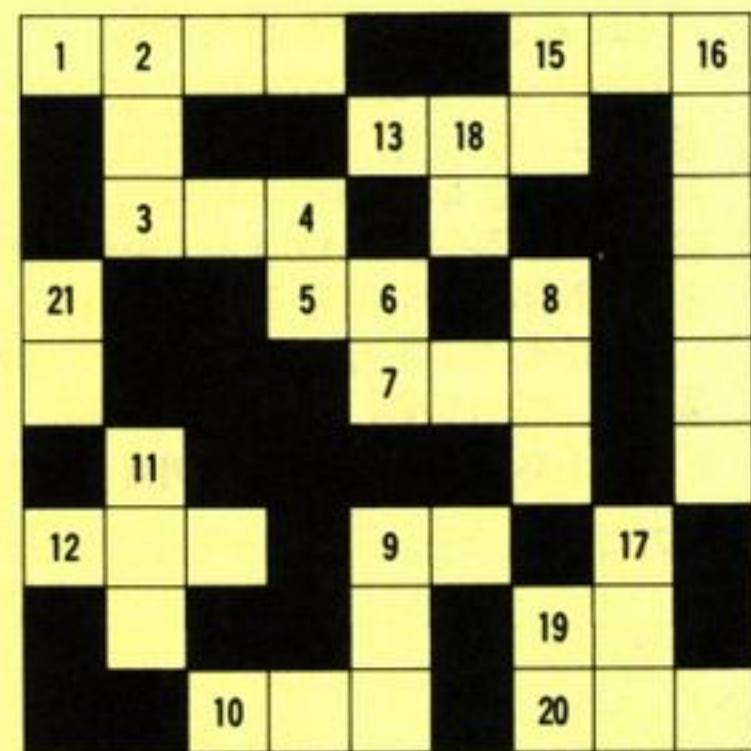
♥공략집을 구입한다면 어떤 게임의 공략집을 구입하시겠습니까 ?
(기종 :   )   (게임 :   )

♥최근 가장 인기있다고 생각되는 캐릭터는 ?

♥유 에프 오의 출현장소 ? 페이지 유에프 오 출현 !

♥부록으로 브로마이드를 원하신다면 어떤 게임
또는 어떤 캐릭터가 좋겠습니까 ? (   )

♥제일 갖고 싶은 부록은 ? (   )

2월호 크로스퍼즐 게임정답

※ 크로스 퍼즐의 정답을 모르시면
기재하지 않아도 상관없습니다.

SUPER 게임동산
전국통신판매
TEL : 514-6683
국내 유일 확실한
보장가격을 오래전부터
실시하고 있습니다
중고 게임기및 팩 교환,
매입 또는 저가 판매합니다.
최신종 팩, 신속 공급,
저렴하게 판매합니다.
4년동안 저희 논현동 게임동산을 성원해 주신 고객 여러분과 회원 여러분께 게임챔프를 통하여 진심으로 감사드리며 앞으로도 여러분들의 성원에 보답할 것을 약속드립니다.
계좌번호
주택은행 : 451-225-91-106251
우체국 : 013086-0112255
농협 : 10015-52-003027
예금주 : 김옥자

1994년 1월 5일 발행, 월간 통권 15호 1992년 10월 5일 등록 라-5780 서울시 용산구 원효로1가 116-2 지산빌딩 3층